FEATURE STORY **С КАКВО ЩЕ ЗАПОМНИМ E3 2006**

84 страници + два плаката

PC mania

www.pcmania.bg

брой 6 (98) юни 2006
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

2006 FIFA World Cup

[preview] **Dark Messiah of Might and Magic**

Black & White 2 Battle of the Gods

Guild Wars Factions

[preview] **The Lord of the Rings Online Shadows of Angmar**

ПЛАКАТИ

Guild Wars
Tomb Raider

Heroes V of Might and Magic

GSM ИГРИ

- Play Off
- 2006 Real Football
- Football Trivia!

SOFTWARE

- Безплатен софтуер
- Спасете системата с USB-драйв

HARDWARE

- Best Gadgets!
- Radeon X1000 срещу GeForce7, част II

PS MANIA

- PlayStation3 – Това е!
- Indiana Jones
- MK: Armageddon

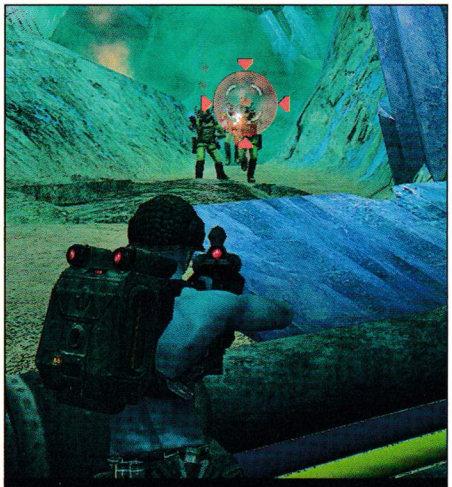
дистрибуция www.mart.bg

interactive
MM
ПОНЕДЕЛНИК
ВТОРНИК
СРЯДА
ЧЕТВЪРТЪК
ПЕТЪК
17.30

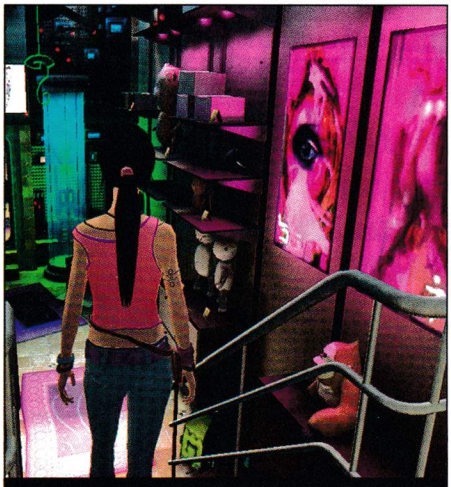
PC mania
www.pcmania.bg

БРОЙ 6 (98) ЮНИ 2006

"Let the games begin" - Lord Victor Nefarius, World of WarCraft



32 ROGUE TROOPER
Поредната война на бъдещето



22 DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Сън, превръщащ се в реалност

16 THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR
Готови ли сте да се изправите очи в очи със Саурон

04 E3 – РАВНОСМЕТКАТА
Накъде се е запътила гейминдустрията

06 КЛАСАЦИЯ
Какво играем през май?

08 GAME NEWS
Колин е готов за ново кръгче

14 PREVIEW
Dark Messiah of Might & Magic 14
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar 16

10 REVIEW
2006 FIFA World Cup 10
Black and White 2: Battle of the Gods 18
Guild Wars: Factions 20
Dreamfall: The Longest Journey 22
Heroes of Might and Magic V 24
Rogue Trooper 32
BorderZone 34
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 38
The Sims 2: Family Fun Stuff 40
American Conquest: Divided Nation 42
Neighbors From Hell 2: On Vacation 46

28 EXPO
По следите на E3 2006 28
PlayStation3 – Това е! 56

48 RETRO
FIFA Soccer '96

49 E-SPORT
Професия геймър

50 JAVA GAMES
Play Off
Manager Pro: World Championship Edition 2006
Football Trivia!
2006 Real Football

53 CONSOLE NEWS
Небивал интерес към Xbox Live

54 PS MANIA
Indiana Jones 54
Mortal Kombat: Armageddon 58

59 MIXED NEWS
Акция срещу торентите в България

62 HARDWARE
Radeon X1000 срещу Geforce7, II част

65 LIFESTYLE
Комиксите

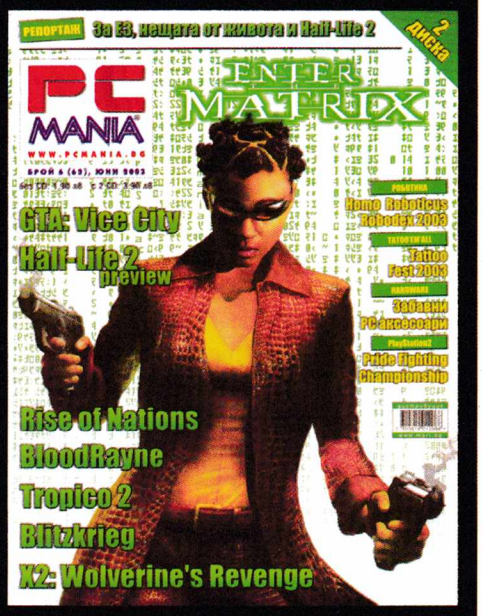
66 SOFTWARE
Избор на безплатен софтуер 66
Спасителен пояс с USB 68
Best Free Soft 80

70 CHEATS
PC Cheats 70
Console Cheats 71

72 STRATEGY GUIDE
The Godfather The Game

76 BEST GADGETS

78 ПИСМА



Преди 3 години

След „Матрицата" светът не беше същият. Всички отдавна знаехме, че въпросът за войната между хора и машини не е дали, а кога. Знаехме, че това ще е кървава работа и тайно се надявахме тя да не се случи поне по време на нашия живот.

Филмът за Матрицата ни каза нещо, за което сме се досещали, чували сме го, чели сме, гледали сме, но ни го каза така, че го разбрахме и запомнихме. Всъщност всички големи истории правят това.

Играта Enter the Matrix е нещо, което не можеше да не се случи. Без съмнение добро заглавие, освен това. Едва ли обаче мнозина от вас ще си спомнят, че въобще я е имало. Като филма за Doom или книгите за Star Wars. Трябва да свикваме с това. Авторите на велики идеи имат и право на малко лесни пари. Замислете се, животът е дълъг, а колко често могат да ти идват наистина добри идеи.

Корицата ни можеше да е и по-добра. Сега всичко е ясно – с един малко по-различен фон и по-друг цвят на буквите щеше да е перфектната корица. Нищо. Така три години по-късно можем да разберем колко важни са детайлите.

Иначе броят е добър. По странно съвпадение на обстоятелствата точно преди три години Владо Тодоров направи първия анонс на Heroes V. Сега може да прочетете какво е написал след като играта излезе. Дали петицата ще върне забравената в предишната част слава? И на нас ни се иска.

Петър Табов

E3 - равносметката

Няма и две седмици откакто тазгодишното Electronic Entertainmement Expo (E3) отиде в историята. Две седмици обаче е предостатъчен период от време, за да се отърсим от еуфорията, която предизвиква това най-помпозно геймърско изложение в света, и да се опитаме да си зададем въпроса: накъде всъщност се е запътила любимата на всички ни индустрия. Защото игрите не са това, което бяха преди около 5 години.

На първо място трябва да се отбележи как бавно, но сигурно, гейминГът се налага като най-мощната развлекателна машина на нашето време. И ако някой доскоро се е съмнявал в това, сега този факт може да бъде доказан и със сурови, безпощадни цифри: за миналата година холивудските студиа са докарали около 23 милиарда долара, а издателите на видеоигри – около 30 милиона с тенденция за нарастване.

Но не си мислете, че гейминдустрията е на път да убие Холивуд. Няма такова нещо. По-скоро нещата вървят към раждането на един по-комплексен и цялостен развлекателен продукт. Вземете например "Шифърът на Леонардо" – преди известно време излезе книгата, преди два дни гледах филма (нямам намерение да влизам в спор за художествените му качества :)). Каква обаче беше изненадата ми, когато отворих сайта nforce.nl и видях, че с кинопремиерата на пазара вече се е пръкнала и игра по него. Според мен е въпрос на време да се появи и саундтрак по темата, за да могат феновете на всякакви видове забавления да са хепи... Така че бай-бай Холивуд и гейминг, да живее глобалният конвейерен развлекателен продукт.

В споменатите по-горе статистики има и един тънък момент – въпросните приходи на гейминдустрията се отнасят само за пазара на... конзолни игри без любимите на всички ни PC-заглавия. Независимо дали това ни харесва, продуцентските фирми ще се опитат да привлекат на своя страна все повече и повече неизкушени от технологиите хора. Това ще рече, че игрите и крайните устройства ще стават все по-опростени и неангажиращи за използване. Приспособленията, които ще бъдем принудени да използваме за геймене, все повече ще заприличват на телевизора, домашното видео и DVD-плейъра (ако щете – и на пералнята и хладилника), а не на засукани технологични джаджи, които постоянно бърникаме, ъпгрейдваме, преинсталираме, пачваме, кракваме и т.н. За жалост в този нов свят на електронни забавления PC-то ни вероятно ще заема все по-малко, бутиково място. Като например света на онлайн-ролевите игри, където конзолите все още в някаква степен изостават...

Но не изпадайте в меланхолия, PC геймъри. Може би в гейминга на бъдещето има място и за нас, динозаврите, които още помним Karateka и Wolfenstein (без 3D :)). Сравнително добрата новина идва от лагера на... софтуерния мастодонт Microsoft. Идеята на Бил Гейтс & компания е да направят игрите наистина надплатформени, независимо дали ги пускате на своя офисен компютър, телевизионна конзола или мобилен телефон. А всички знаем, че Microsoft има захапка на булдог и когато впие зъби в дадена индустрия, не пуска, докато не откъсне от нея възможно най-голямото парче месо.

Така че идеята за надплатформения гейминг може би наистина най-накрая ще се случи. Не толкова добрата новина вероятно ще е, че тази надплатформеност може би ще има и своята цена – ексклузивната марка на Microsoft. ;)

Морган Кроу

PLESIO

Turbo-X Gamer

машина за лоши момчета

CPU: AMD Athlon 64 3200+

RAM: 2x512 MB

HDD: 120 GB SATA

Monitor: 19" TFT 8 ms

DVD: DVD-RW ± Dual Layer

Case: Middle ATX 400W

Video: EN6600 Silencer

1489 лв.

Посочената цена не включва ДДС. Офертата важи до изчерпване на количествата.

ГР. СОФИЯ, УЛ. „АНГЕЛ КЪНЧЕВ" 5, ТЕЛ. 0800 18 200, WWW.PLESIO.BG

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

PC MANIA TOP 10

КАКВО ИГРАЕМ ПРЕЗ МАЙ 2006?

		заглавие	издател	гласували
1.	-	WORLD OF WARCRAFT	BLIZZARD	15.20 %
2.	▲	STARCRAFT BROODWAR	BLIZZARD	8.55 %
3.	▲	LINEAGE II	NCSOFT	8.19 %
4.	▼	WARCRAFT III	BLIZZARD	7.55 %
5.	▼	FIFA 06	EA	6.06 %
6.	-	HEROES III	UBISOFT	6.03 %
7.	▲	TOMB RAIDER LEGEND	EIDOS	6.02 %
8.	▼	COUNTER-STRIKE	VALVE	4.84 %
9.	▲	THE ELDER SCROLLS 4	BETHESDA	3.89 %
10.	▼	NFS: MOST WANTED	EA	3.48 %

Почти бях готов да кажа „Нов месец, нова подредба в чарта". Един читател във форумите дори мрънкаше как класацията станала безинтересна. Как да е интересна, когато така безапелационно всеки месец класирате World of WarCraft на първо място? Не знам за вас, но ако исках да променя нещо, щях да предприема някакви действия, вместо да критикувам успеха на другите. Щях да изведа Кака Лара на първо място. С помощта на приятели и роднини. Ей-така, щях да го направя заради едното разнообразие.

World of WarCraft обаче за пореден месец отнесе конкуренцията, като повече от опустошително поведе пред преследващите го. Обявеният на E3 експанжън от Blizzard вероятно ще засили емоциите на феновете, които отново ще прекарат дни и нощи пред монитора. Дори футболните страсти няма да променят актуалната философия в живота им – така или иначе за тях е непонятна колективната страст за тичане зад топка. „Колективно" във вселената на WoW означава рейд и няколкодневен труд върху определен куест. Това вече не е игра – това е начин на живот. С всички съпътстващи ползи и грешки.

Втори през месеца се класира Broodwar. Някак неочаквано ветеранът успя да изкласи и да задмине с хитри маневри преследващите го по-млади конкуренти. Хитри, тъй като завръщането на „дедовото" дойде с гръм и трясък след няколкомесечните поражения, отчитащи справедливия му път към пенсията. Очевидно някой се е сетил за моята „корумпирана" идея за родините и систематично е върнал пенсионера в надпреварата. С девет месеца изостана Lineage II, който обаче се класира на престижното трето място и защити реномето си на най-голям и сериозен претендент за битката в сегмента на онлайн приключенията. Четвърти се подреди WarCraft III, който продължава да има верни поддръжници и да демонстрира стабилност. Пети е FIFA 06, която не успя да преобърне надолу с главата класацията. Очаквайте футболни вълнения през следващите месеци с появата на World Cup. Съвсем друго е да станеш шампион с Бразилия, след като толкова пъти Роналдиньо те е извеждал до звездния миг с Барселона.

Шести е Heroes III. Появата на петата версия на походовия фентъзи спектакъл може би ще успее да промени хегемонията на третия Heroes, който продължава да бъде считан от най-верните фенове за най-доброто от най-доброто в тази поредица. Един господ знае или по-коректно би било „едни хора знаят". Първоначалните сигнали са обнадеждаващи.

Седми е Tomb Raider: Legend. Лара Крофт е по-чаровна от всякога (каква извивка на ириса на окото, каква загадъчност на формите, ах-ах). Новите геймъри обаче не се хвърлят с достатъчно ентусиазъм в подкрепата си за нея. Вероятно е също те просто да играят като обезумели. Това от години правят почитателите на Counter-Strike, които държат легендата жива, хедшот след хедшот. Малко дотяга с времето, май.

Девети е The Elder Scrolls 4: Oblivion. След като Пламен Димитров я титулува произведение на изкуството през миналия месец, вие му повярвахте, но само донякъде. Деветото място е твърде разочароващо за подобен мащабен проект. Все пак Пламен не скри, че за изиграването на такова приключение са нужни месеци. Очакваме действия от вас и подкрепа на Oblivion оттук насетне.

NFS: Most Wanted е десети. На дъното. Бензинът гони два лева, к'во се чудите...

Изиграватe ли игрите докрай?

Попитахме ви дали обичате да изиграватe докрай любимите си игри. Очевидно е, че гласуващите в онлайн допитванията на PC Mania се причисляват към групата на хардкор геймърите. Близо 40% от гласувалите твърдят, че всяко заглавие, независимо дали се нарича Minesweeper или WarCraft III, пада в ръчичките им и се разкоства до последния възможен бит. Около 31% отричат да играят на Minesweeper и се концентрират в дебрите на Diablo, Tomb Raider и сродните им „легендарни" заглавия.

Легендарен вече е и сайтът www.pcmania.bg. През следващия месец там ще ви чака поредният интригуващ въпрос. Очакваме ви.

ИЗИГРАВАТЕ ЛИ ИГРИТЕ ДОКРАЙ?

ВИНАГИ	39.16 % (439 ГЛАСА)
САМО АКО Е НЯКОЯ ОТ "ВЕЛИКИТЕ"	30.95 % (347 ГЛАСА)
ОПИТВАМ СЕ, НО МИ ПИСВА	23.10 % (259 ГЛАСА)
НЕ, РЯДКО ГИ ИЗИГРАВАМ	6.78 % (76 ГЛАСА)

powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech powered by Logitech

fresh

изпрати sms на номер **2260** мтел и глобул

обади се от стационарен телефон **0900 40 400** мтел и глобул

ти поръчваш fresh пакет

какво е fresh пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтегли два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

1 пакет = 2 sms

мелодии топ хитове

dance	моно	поли	true tones covers
wonderland avenue - white horse ново	520898	520899	
red hot chili peppers - dani california ново	520900	520901	520902
филм - walk the line ново	520903	520904	
3 doors down - landing in london ново	520905	520906	
village people - ymca ново	520907	520908	520909
velvet - mi amore ново	520910	520911	
ъпсурт - втора щедка оригинал	520912	520913	520914
sunblock - i'll be ready black ново	520915	520916	520917
filterfunk - sos ново	520918	520919	
bob sinclair - world hold on ново	520920	520921	520922
fort minor - whered you go ново	520923	520924	
gemcka песничка - патето яки ново	520925	520926	520927
kelly clarkson - walk away ново	520928	520929	520930
sugababes - red dress ново	520931	520932	520933
juanes - a dios le pido ново	520934	520935	520936
fatty koo - bounce хит	520937	520938	
tatu - gomenasai	520939	520940	
ricky martin - it's alright	520941	520942	520943
morandi - falling asleep хит	520944	520945	520946
martin solveig - jealousy хит	520947	520948	520949
ll cool j ft. j lo - control myself	520950	520951	520952
филм - бързи и яростни хит	520953	520954	
meck - thunder in my heart again хит	520955	520956	520957
axwel - watch the sunrise	520958	520959	
tarkan - bounce хит	520960	520961	520962
румънеца и енчев & слави - ако кажеш не	520963	520964	520965
usher - superstar	520966	520967	
shakira - hips don't lie хит	520968	520969	520970
sean paul - temperature	520971	520972	520973
филм - марзан хит	520974	520975	
ne yo - so sick хит	520976	520977	520978
филм - kill bill хит	520979	520980	520981
rihanna - sos хит	520982	520983	520984
руски филм - бригада - сватбата на белов	520985	520986	520987
madonna - sorry	520988	520989	520990
ishtar - habibi оригинал	520991	520992	520993
nato - chorjavon оригинал	520994	520995	520996
folk			оригинали
цветелина и сашо роман - вече късно е	520997	520998	
вероника - завинаги тя ново	520999	521000	521001
райна - по всяко време ново	521002	521003	
преславa - когато съмне ново	521004	521005	521006
константин - обади ми се ново	521007	521008	521009
есил дюран - тя ново	521010	521011	521012
деси слава и играта - нещо по-така ново	521013	521014	521015
илян - честит рожден ден ново	521016	521017	
гергана - сладките неща ново	521018	521019	521020
вероника - на добър час хит	521021	521022	521023
магда - хронична липса на любов хит	521024	521025	521026
камелия - ти не спря	521027	521028	
ивана - седем дни хит	521029	521030	
глория - приличам ли на вятъра хит	521031	521032	521033
преславa - лъган си и ти	521034	521035	521036
емилия - още мисля за теб хит	521037	521038	521039
димана - към тебе тичам хит	521040	521041	521042
sasa matic - ko te lubi ovih dana хит	521043	521044	
азис и малина - черните очи хит	521045	521046	521047
ивана - полужива	521048	521049	521050
борис дали - пиян хит	521051	521052	521053
ивана - влак за нещастници хит	521054	521055	521056

2006 световно първенство по футбол

521084

притежаваш ли качествата на футболен мениджър, който ще изведе своят отбор на върха на лигата? има един начин по-който да докажеш уменията си и той се казва Football Manager 2006.

* цветни картинки

521085

521086 521087 521088 521089 521090 521091 521092 521093

* теми

521098 521099 521100 521101 521102

521094 521095 521096 521097

* видеоклипове

константин - обади ми се

521111

ishtar - habibi sawah

521112

nato-chor javon

521113

катастрофа-формула 1

521114

преславa-когато съмне

521115

магда-хронична липса на любов

521116

деси слава и играта-нещо по-така ново

521117

футболна забава ново

521118

morandi - beiio

521119

clea - we don't have to take our clothes off

521120

50 cent

521121

есил дюран - тя

521122

гергана - сладката страна на нещата

521123

димана-към тебе тичам

521124

готината сара със секси бельо

521125

две страстни мадами танцуват за теб

521126

секси барман

521127

танцът на лудото прасе

521128

* цветни анимации

521103 521104 521105 521106

521107 521108 521109 521110

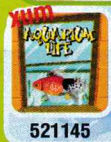
SMS ГАДАТЕЛ

изпрати **kaji** на номер **2216**

с рожденната дата, месец и година на раждане след това задай въпроса си.
пример: kaji 250586 niki haresva li me

вече не е нужно да се чудиш какво ще ти се случи утре, дали ще изкараш класното по математика, той или тя харесва ли те. за тези и куп други въпроси, можеш да попиташ нашия гадател.

за абонати на мтел, глобул и вивател цена: 1 лв. без ДДС



521145

купуваш малки рибки и разкрасяваш дома им с камъчета, водорасли, ковчежета със съкровища, можеш да ги докосваш и храниш, а когато излезеш от играта те ще продължават да живеят

логочистачка

преди след за модели нокиа и самсунг

не те ли дразни логото върху любимата ти картинка на дисплея

изчисти го сега

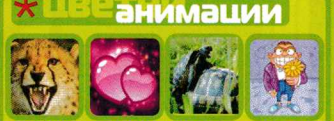
изпрати 521129 на номера за поръчка

* теми

521130 521131 521132 521133

521134 521135 521136

* цветни анимации



521137 521138 521139 521140

521141 521142 521143 521144

* цветни картинки

521178 521151 521152 521153 521159 521160

521154 521155 521156 521157 521158 521161 521162

521163 521164 521165 521166 521179 521167 521168 521169

521170 521171 521172 521173 521174 521174 521175 521176

италианската мафия

java игра

една гореща нощ в палермо, ожесточена битка разцепи нощната тишина

521146

Кръстникът

мелодии моно 521147

поли 521148

true tones cover 521149

лаф от филм 521150

* true tones лафове и звуци

аларма - ку ку, събуди се ново	521057
мацка - палавнико, там ли си ново	521058
веселяка - нямя гоше моше, вдигай ново	521059
мъж - вдигай, всички говорят ново	521060
мъжки глас - чуй ме - това е моят глас ново	521061
момиче - хем по чисто... ново	521062
бай брадър - говори бай брадър ново	521063
човече - нямя време ново	521064
лаф - евала ти правим бате ново	521065
съпрузи - кажи пиле. вдигай... ново	521066
готиния - ще те праа да умираш ново	521067
лигла - вай, някой те търси ново	521068
ела да го вдигнеш, че изтръпнах... ново	521069
филмов лаф - ха, ха, ха чичо манчо... хит	521070
придворен - кралю обезпокоен сте	521071
момче - цифра зле си бе човек хит	521072
мацка - майсторе, оправи ме хит	521073
гаджето - вдигни ежко, заю е хит	521074
доволна - снощи ме прати на седмото небе	521075
аларма - опъвам нерви	521076
ъпсурт - вдигни бе нишесте	521077
секс - палава компания хит	521078
лудата мравка - пее	521079
сваляч - свиркане по мацка хит	521080
жабата - брим брам хит	521081
мъжкар - сосна псувня хит	521082

* как да поръчам?

пример за поръчка:

71179N → 2260

индекс на gsm се поставя само, ако поръчваш черно бяло лого, sms картинка и моно мелодия

индекси на марки GSM -и

N	Nokia	E	Sony Ericsson
SI	Siemens	A	Alcatel
SA	Samsung	M	Motorola

Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от реклама. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава TOP продукт абонамент и в продължение на 3 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

MADE IN BG

България във WCG - Europe

На сайта на Samsung Euro Championship вече има информация и за България и българския електронен спорт. Тя се състои от кратка историческа справка за страната ни, за нейните географски особености, за икономиката. Включва характеристики, развитие на е-спорта и т.н. Страничката съществува отскоро и организаторите са готови да я допълват и обновяват като очакват коментари от всички нас. Мнения и препоръки можете да изпращате на e-mail pr@bfes.bg. Впоследствие те ще бъдат отнасяни към организаторите. Всички, които имат интерес, могат да намерят информация на следния адрес: www-.wcg-europe.com/news358.htm

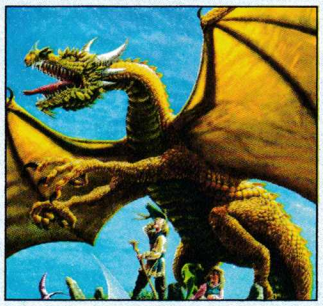
BRAND NEW

Генезис и много екшън

DreamCatcher анонсираха разработката на Genesis Rising: The Universal Crusade - футуристична и динамична 3D игра, която ще се възползва от най-добрите елементи, характерни за RPG-тата и реалновремевите стратегии. Действието в нея ще се развива в далечното бъдеще, в което създаването на органични машини с помощта на генетично инженерство е станало практика. Вие ще поемете ролята на опитен капитан, който освен всичко останало е и брилянтен генетичен дизайнер, за да откриете и завладеете и последната мистериозна част от гигантската Вселена.

Ерагон оживява

Vivendi Universal Games поемат по най-епичното (поне според тях) фентъзи приключение въобще. То ще се казва Eragon и ще бъде тясно обвързано с филма на Twentieth Century Fox (вдъхновен от произведението на младия Кристофър Паолини), който ще се завърти по екраните през декември тази година. Самата игра ще излезе месец по-рано за PC, Xbox 360, Game Boy Advance, Nintendo DS и PSP и ще разказва за малкия ловец на име Ерагон. Той открива драконово яйце, което го въвлича в необикновено приключение, само за да осъзнае, че е единственият човек, който може да защити родната си земя от зъл крал.



От авторите на Vivisector

Украинците от Action Forms обявиха своя най-нов проект. Той ще се казва Cryostasis: Sleep of Reason и подобно на преведения на български Vivisector, тяхното предишно творение, отново ще представлява хорър шутър от първо лице. Действието в него ще се развива през 1968 на Северния полюс в една руска изследователска станция. Онова, което ще отличава това заглавие от останалите на пазара, ще бъде уникалната система Mental Echo, благодарение на която ще прониквате в съзнанието на останалите герои и ще може да промените техните най-фатални грешки, които са допуснали в миналото.

BAD NEWS

По-добре късно, отколкото никога

Този месец едва три игри претърпяха забавяне, което като цяло може да се възприеме и като добра новина. Към тях спадат два от пътите на брой шутъри, експлоатиращи поизтърканата тема за Втората световна. Вместо по Коледа Medal of Honor: Airborne и ултрареалистичният Brothers in Arms: Hell's Highway ще се появят през първото тримесечие на 2007-ма. TimeShift пък бе отложена за втори път и сега дори не се споменава кога би трябвало да излезе.

Call of Duty 3 – единствено за конзоли

Уви, засега Activision нямат намерението да издадат PC версия на следващия Call of Duty, който би трябвало да излезе на пазара единствено за конзоли от следващо поколение между октомври и декември тази година и да даде възможност на геймърите да освободят Париж и да променят съдбата на света, разтърсен от унищожителната Втора световна война. Геймката дори няма да се разработва от оригиналните автори на поредицата – Infinity Ward – а е поверена на Treyarch (създателите на конзолната Call of Duty 2: Big Red One).

MIXED

Симсчетата отново с домашни любимци?

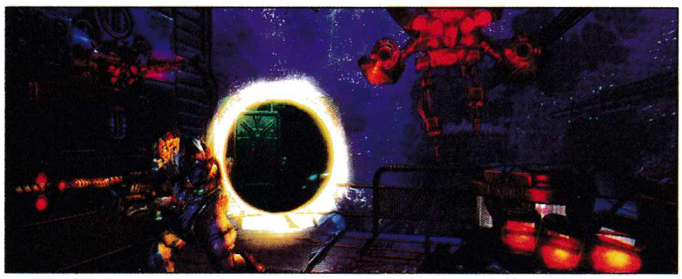
На тазгодишното E3 бе загатнато, че поредният експанжън за The Sims 2 отново ще позволи на нашите любими виртуални човечета да приютят по някой и друг домашен любимец в дома си. От The Sims: Unleashed насам те нямаха тази възможност. Сега обаче това ще се промени. Най-вероятно разширението ще носи заглавието The Sims 2: Pets и ще се появи на пазара до няколко месеца, предвид интервала, в който този тип забавления ни заливат от години насам.

World of WarCraft ще покори и Hollywood

World of WarCraft вселената ще възкръсне и на големия екран. Проектът се разработва от създателите на поредицата (Blizzard) и от продуцентите от Legendary Pictures, които са се сдобили с правата над този магически свят, населяван от хора, орки, джуджета, таурени, тролове, елфи и немъртви. Засега не се знае нищо повече за този филм – нито за сценария, нито за актьорския състав, нито за режисьора. Целта на изпълнителния директор на Blizzard обаче е да създадат "най-добрия филм, правен някога".

Prey атакува през юли

Бъдете нащрек! Този многообещаващ триизмерен шутър от първо лице, разработван от Human Head Studios (под директния надзор на 3D Realms, все още работещи върху Дюк Нюкъм Форевър :)) и захранван от енджина на DooM 3, ще излезе точно на 10 юли. А дали ще предложи нещо наистина ново и интересно, тепърва ни предстои да разберем.



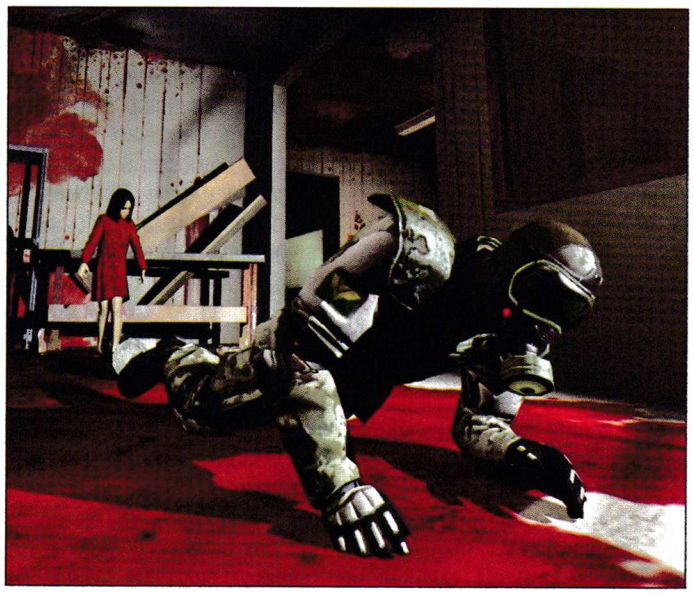
TO BE CONTINUED...

Паднал ангел в Sacred 2

Първите официални признаци на живот на Sacred 2: Fallen Angel – официалното продължение на може би най-успешния клонинг на Diablo II – се появиха на тазгодишното E3. Ascaron изсипаха един куп скрийншоти, които изглеждат повече от обещаващо, както и трейлър от самата игра. Действието във втората част ще се развива около едно хилядолетие преди историята в оригинала. Засега това е единственото нещо, което се знае със сигурност.

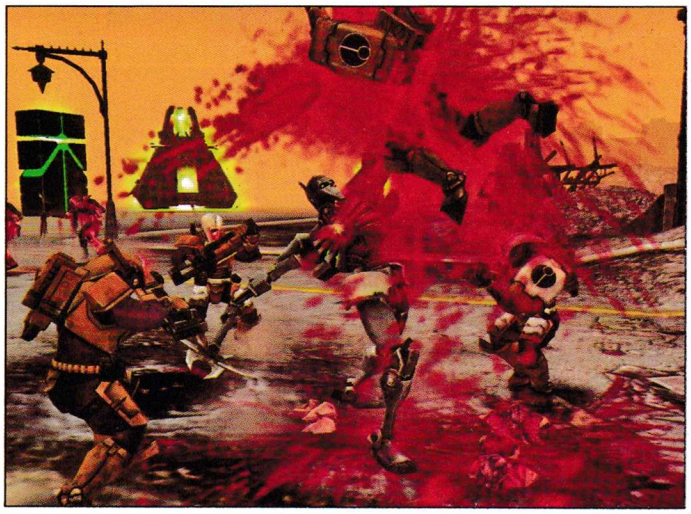
Още ли ви е Ш.У.Б.Е.?

Sierra се заканиха, че ще продължат да ни изкарват акъла с експанжъна на един от най-добрите шутъри, излизали през 2005-та година. Той ще се казва F.E.A.R.: Extraction Point, ще се разработва от TimeGate Studios, а не от Monolith, и ще щурмува пазара през идния октомври. Действието в него ще започне точно оттам, откъдето завърши оригиналната игра - екипът F.E.A.R. ще продължи да се бие с Алма и нейните паранормални слуги сред развалините на един напълно унищожен град. Очакват ни нови местности, оръжия и противници.



Тъмният поход на Dawn of War

Отдавна се знаеше за съществуването на този експанжън, но едва наскоро THQ направиха и неговия официален анонс. Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade ще излезе през есента и ще предложи две нови раси – империята Тау и некроните. Наред с тях ще открием и чисто нова сингълплейър кампания, която е фокусирана върху завладяването на една "мета карта", а всяка територия, върху която ще установите контрол, ще ви дава определени бонуси. Мултиплейърът ще бъде значително подобрен, а икономическият модел на некроните се очаква да бъде направо уникален.



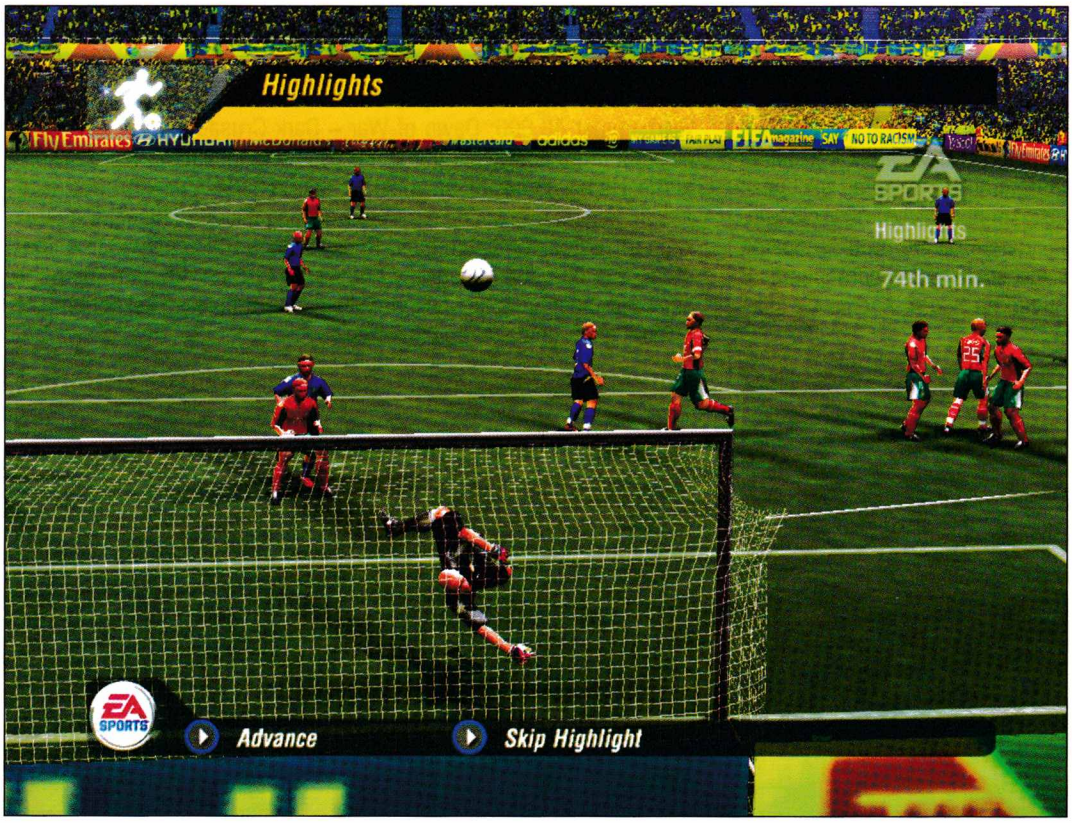
Колин е готов за ново кръгче

Най-реалистичният рейсинг симулатор се завръща на сцената след почти двегодишно отсъствие. Играта, която носи предсказуемото име Colin McRae 2007, този път ще радва само собствениците на конзоли, а PC феновете ще стоят с пръст в уста, чакайки анонс и за тяхната платформа. Създателите не пестят хвалбите – лицензирани автомобили и писти, перфектен реализъм и страхотна графика. Само 2007-ма обаче ще покаже дали това е така.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
Dark Messiah of Might and Magic	UbiSoft
Rise and Fall: Civilizations at War	Midway
The Movies: Stunts & Effects	Activision
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	UbiSoft
Titan Quest	THQ
Rome: Total War – Alexander	SEGA
Darkstar One	CDV
Glory of the Roman Empire	CDV

Това са дати, обявени от фирмите разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.



Докъде стига човешкото търпение или наръчник "Как да изкараме още пари от феновете" ...от EA Sports

PC
XBox
PS2
GBA

2006 FIFA World Cup

жанр: **Sport Sim** | издател: **EA Sports** |**www.easports2006fifaworldcup.com/** | хардуер: **P 1.3 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

"Различна ФИФА, дали е възможно?!?", написах аз преди няколко месеца по повод най-новото попълнение в поредицата спортни игри на ЕА, наречено FIFA 06. Сега, известно време по-късно, виждам, че отговорът е: не, не е възможно. Не знам каква странна вълна на оптимизъм ме е била заляла тогава, но отсега ви казвам – ако сте очаквали позитивна статия за World Cup 2006, можете веднага да прелистите няколко страници, защото тази определено няма да е такава.

Откровено казано съм огорчен. Огорчен съм и съм възмутен в какво се превърна една от най-добрите спортни поредици в историята (да не влизаме в дребнави спорове, просто приемете мнението ми на доверие). Докато разцъквах поредната версия, не дълго след като я бях инсталирал, ясно се виждаше, че това е същата ФИФА, която играехме и преди година, и преди две, и преди три. Не е мръднала дори на сантиметър. На всеки 365 дни, както и при специални събития като Шампионската лига, европейски и световни първенства, ни се предоставя още от същото, само че с внесени леки поправки, като за цвят. Съжалявам, ако съм разочаровал някого, но лично аз не мога да си кривя душата и да казвам на черното бяло.

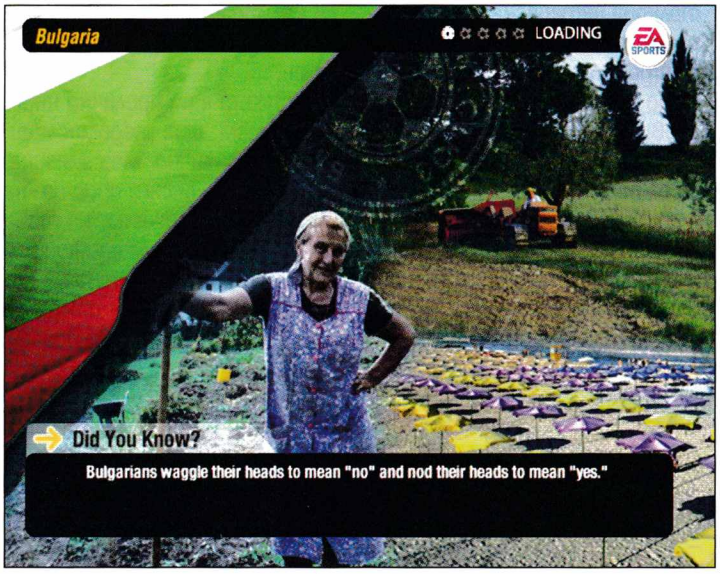
Виждате оценката. Може би сте съгласни с нея, може би не. Съгласен съм, че като продукт новата FIFA WC 2006 може би не заслужава толкова ниски оценки. Да, като сбор от съставните си елементи тя заслужава повече заради събраните на едно място песни, 3D анимации, картотечна точност на трансфери и имена, тя вероятно трябва да получи поне петица. Само че няма да получи, поне докато аз отговарям за тези няколко странички ревю. Далеч съм от мисълта, че ще променя нещо в работата на гиганта ЕА естествено – това обаче е моето малко отмъщение към хората, съсипващи тази великолепна поредица. Поне тук, в това ревю, най-новият им "продукт" (защото съм сигурен, че костюмарите в лъскавите офиси по последните етажи на небостъргачите мислят за ФИФА-та просто като за продукт, който трябва да бъде продаден и от който трябва да се изкара яко кеш) няма да получи оценка 99/100.

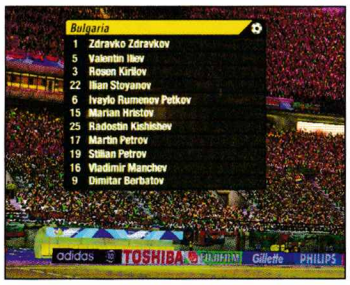
Не съм някакъв стар фифаджия и не се имам за Про – това са просто размишленията на фен, който от няколко години се опитва да гледа позитивно по отношение на поредицата и който за отплата получава настоящото WC (играта на думи не е съвсем случайна) 2006.

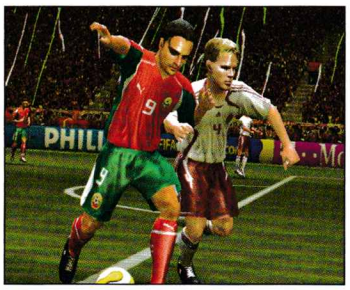
Търсенето на новости

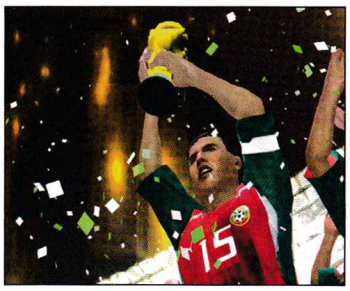
се оказа задача с повишена трудност. Както подсказва заглавието, играта е посветена на едно от най-големите спортни събития на годината – световното първенство по футбол в Германия. То започва на 9 юни и ще продължи точно един месец. Участват 32 национални отбора, като българският, за съжаление, не успя да си извоюва място в групите. Това автоматично означава, че клубни отбори в играта няма да срещнете. Включени са 127 сборни тима, като имате възможност да се опитате да се преборите за купата с всеки един от тях. От ЕА отново са се разровили за информация, този път по-надълбоко от когато и да е било. Освен актуална информация за съставите на тимовете и имената на играчите, на всеки loading екран, където преди имаше tips (то пък бяха едни подсказки – "пробвай различни камери, за да виждаш полето от различна

графика	
звук	
геймплей	
общо	4









гледна точка" – мерси за разяснението) има интересни факти тип "Знаете ли, че?" за някоя от страните, участващи в мача, а на заден фон – гледки от държавата.

Подлъган от красивите снимки на някои чуждестранни дестинации, пуснах мач с родно участие и какво виждам като фотоматериал? Някаква баба с мотика в ръка, а на заден план – трактор...! С цялото ми уважение към възрастната жена и без да съм някакъв особен националист, не мисля, че това е образът, с който искам чужденците да асоциират България. Надписът отдолу също беше интересен: "България има най-ниския прираст на населението в света" – благодарим, точно това знание ми трябва, за да управлявам българския отбор. Лично аз имам няколко предложения към майките, лелите и сестрите на авторите, с които да увелича прираста на населението...

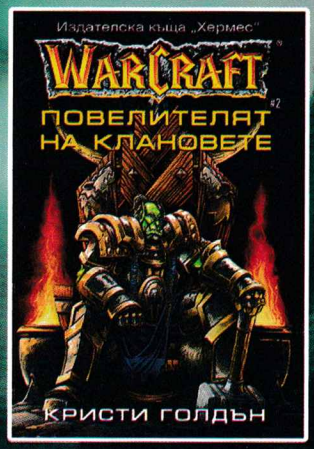
Пътят към медалите

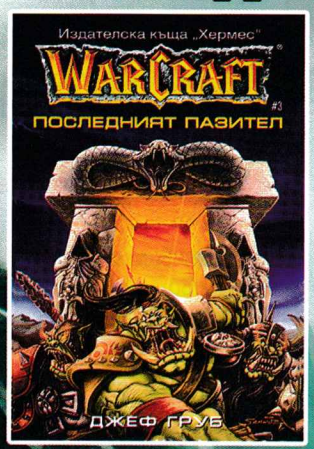
Оставям естетическите си терзания настрана и се запътвам към режима 2006 World Cup (да, годината е отпред по някаква причина). Можете да поемете контрол над произволен отбор, но, ако изберете некласирал се, ще трябва да минете и през квалификациите. Отново, както и в предишните игри от поредицата, освен да печелите мачове, трябва да печелите и точки, с които впоследствие да си купувате разни дреболии. За щастие този път разработчиците са се погрижили задачите да не са пълни дебилщини както преди ("Току-що открихте менюто за настройките! Печелите сто точки!"), а са все неща, които да извършите по време на мач. Повечето са лесни, например да победите с един, два или три гола преднина; някои обаче са доста проблемни. Точките, както винаги, можете да пилеете за топки, фланелки, бутонки... Май вече споменах за "още от същото". В профила си имате нещо като паспорт, в който се отбелязват всички отбори, които сте победили, като запълнена страница отново носи точки. Имате и 40 предизвикателства от типа на това да обърнете загубен мач за двайсетина минути, от който пак печелите точки. Абе изобщо точки да искате – леят се като из ведро.

Сблъсъкът на зеления килим

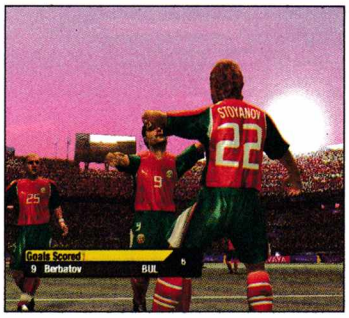
При самите мачове геймплеят е дори по-стар и по-изтъркан от тази клиширана коментаторска фраза. Наистина няма нищо, ама абсолютно нищо ново в това издание на ФИФА-та! Не ми вярвате? Добре, нека идем на официалния сайт на играта, може аз нещо да съм пропуснал... Така-а, подобрен режим за дузпи. Друго май няма. Ок, нека го видим тоз режим. Разработчиците явно много са се впечатлили от майтунджилъците, които прави на голлинията полският вратар на Ливърпул Йежи Дудек преди изпълнение на противникова дузпа. Вече освен да го придвижвате леко встрани (нововъведение от предишната част от серията) можете и да накарате вратаря да се кълчи преди изстрела. Не съм

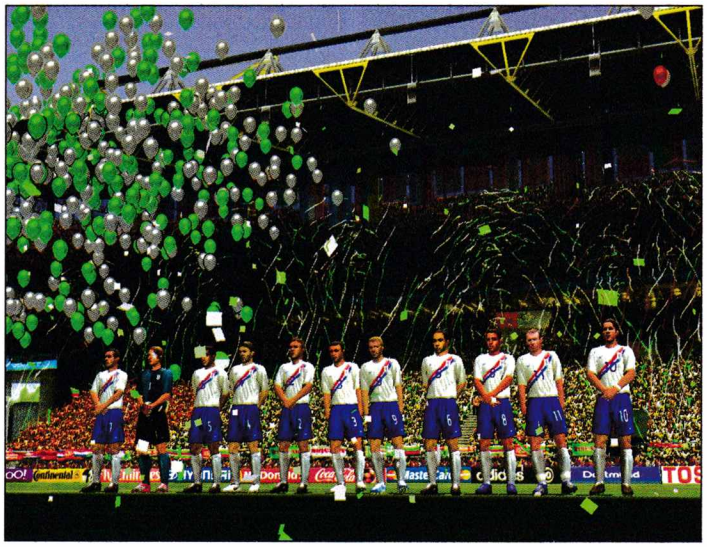
ПРОЧЕТЕТЕ НАЧАЛОТО НА ЕДНА ЛЕГЕНДА





хермес hermesbooks.com





много сигурен дали има някакво практическо значение обаче. Също така силата на удара не е единственото нещо, определящо дали попадението ще е точно – взема се предвид и умението на футболиста зад топката.

Като стана въпрос за умения, в играта са върнати така наречените "звездни играчи" (star players), които направиха своя дебют в играта, посветена на предишното световно, но после мистериозно зачезнаха. Това са по няколко футболиста от даден отбор, които имат специални умения в някоя от следните области: скорост, дриблиране, завършващи удари, подаване и така нататък. В българския отбор за такива са избрани Димитър Бербатов и Валери Божинов. За добро или зло, ги няма обаче шарените удари тип "гюлле", на които бяха способни звездите в предишния World Cup от 2002 г.

Дотук с положителните черти

започвам с лошите. Първо на първо, играта очевидно е била планувана, тествана и оптимизирана за конзоли. Това ясно си личи при управлението на човечетата по екрана, което, макар да си е същото, както и в предишните игри, не отговаря на новите геймплейни концепции, заложени от FIFA 06. Вече основната тактика на CPU-то е да ви накара да си счупите пръстите от натискане на клавиши за посоката. Веднъж поел контрол над кожената топка, компютърът започва серия от пируети нагоре, надолу, в кръг, навсякъде, а вие трябва да обикаляте като гламави около неговия играч, за да му вземете топката. Това е изключително неудобно, ако разчитате на клавиатурата – е да, рано или късно се научавате как става, но все ми се струва, че с джойстик или джойпад става по-лесно. А най дразнещото е, че ако се опитате, почти сигурно няма да успеете да повторите движенията на компютърно управляваните ритнитопковци.

Ритъмът на игра се е запазил непроменен и е все така монотонен – голове в +90% от ситуациите се вкарват със схемата късо подаване, няколко извеждащи паса, удар към вратата и гол. Или с default копчетата на играта: S, W, W, W, D.

Не казвам, че е интересно, но това е реалността. Всъщност цялата игра вече не е толкова интересна. Хубави попадения има само в около пет на сто от случаите, в останалото време само си късате нервите. Да не говорим, че старите бъгове не изглежда да са пипнати – AI-то на защитата отново е смешно лесно за надлъгване, а вратарите изпускат наистина кретенски положения и спасяват невъзможни други.

Като по телевизията... ама на телевизор "Велико Търново"

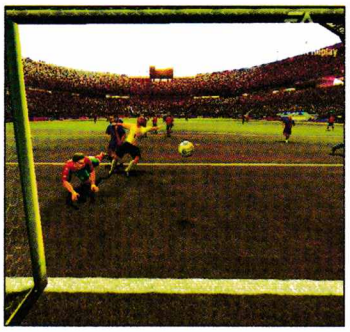
Едно от най-важните качества на играта – графиката – е останала непроменена. Нещо повече: не съм сигурен дали е възможно, но дори като че ли е станала по-зле. Може би моите изисквания са се вдигнали. Лицата на футболистите са грозни и нереалистични и определено не в крак с графичните тенденции на 2006-та г.

Ясно си личи къде емблемите на отборите за "залепени" за фланелките. Движенията на човечетата са реалистични, но ако ги погледа малко, човек остава с впечатлението за нещо нередно. Не знам, може би просто съм се нагледал на предостатъчно високополигонни модели, за да се впечатля от тези, които вече натрупаха доста годинки зад гърба си.

Звукът е на прилично ниво, но и там има недомислици. Първо, по лично мое мнение, половината песни просто не пасват на джиткатa, но това си е до човека. Има и някои бъгове при иначе приятните коментари. Признавам обаче, че звукът е най-малкият проблем на играта.

С две думи, болката ми е следната: това е същата геймка! Същата, която играехме миналата година. И по-миналата. И по-по-миналата. Не знам дали поредицата ще умре, но EA много ми паднаха в очите с това заглавие. Оценката, която съм дал, не би трябвало да отразява само сбор от графика, звук и игрални режими – тя оцифрява и иновативността и оригиналността на играта. В този аспект смятам, че тя е обективна – очаквам мейла на списанието да бъде залят с аргументи защо не съм прав и ще ми е интересно да ги видя, но фактът си остава. Съветвам ви сериозно да си помислите, преди да си дадете парите за WC 2006.

Пламен Димитров



MANIA
ВЕРИГА КОМПЮТЪРНИ КЛУБОВЕ
Клуб Mania (Студентски град, до бл. 54)
80 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 17" BENQ, 17" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, до РУМ)
150 компютъра, Pentium IV 3,0Ghz,
GeForce 6600, 19" LCD HP, 19" LG Ultra Flat
Клуб Mania (Студентски град, бл. 35)
80 компютъра, AMD Athlon 2,5Ghz,
GeForce 5600, 17" Samsung monitors
Възможност за игра във
всички официални сървъри на:
Counter-Strike, Counter-Strike: Source,
StarCraft, WarCraft III, Diablo, World of WarCraft,
C&C: Generals Zero Hour, NFS: Underground 2, Doom III,
SW: Battlefront, Warhammer 40k, Call of Duty, Painkiller,
Medal of Honor, LotR: Battle for Middle-Earth, Men of Valor,
Rome: Total War, Battlefield: Vietnam
САМО ПРИ НАС ИГРАЙТЕ WORLD OF WARCRAFT
БЕЗ ДА ПЛАЩАТЕ МЕСЕЧНИ ТАКСИ!
КЛУБОВЕ МАНИЯ ИЗПОЛЗВАТ
ИНТЕРНЕТ ОТ МЕГАЛАН ООД

Времето настъпи. От векове насам легионите на мрака подготвяха войските си точно за този момент. Те те очакват. Те те дебнат. Съдбата избра теб. Дано всички твои таланти ти помогнат да го спреш, защото той е Тъмният Месия. И идва!

PC
XBox
PS2
GBA

Dark Messiah of Might & Magic

жанр: **Action RPG** | издател: **UbiSoft** | **www.mightandmagic.com** | излиза: **лято 2006**

През тази година силата и магията са на страната на UbiSoft. За щастие на милионите фенове на света на Might and Magic те успяха да се гмурнат в дълбините на океана от фалиращи геймфирми и да извадят скъпоценния лиценз от прашасалия кораб на 3DO и New World Computing, преди да е попаднал в неправилните ръце. И ето че приятните изненади не закъсняха.

Разбира се, едната от тях нямаше как да не бъде Heroes V (но за това ще си поговорим в отделна статийка). А другата, аз поне, очаквах да бъде Might and Magic X. Когато видях, че става въпрос за екшън от първо лице в любимата ми фентъзи вселена, реших, че някоя важна клечка от екипа на френските разпространители е прекалил с алкохола и цъкането на Half-Life 2 вечерта преди деня, предназначен за взимането на важни решения. Но всъщност нещата се оказаха доста по-различни. По същество Dark Messiah of Might & Magic (DMMM) си остава ролева игра – избирате си герой, развивате си уменията му и прочие. Но всичко това е съпътствано с много екшън в една хипер интерактивна околна среда, в която може да правите, каквото си поискате. И при положение, че зад нея стоят авторите на Ultima-подобното RPG, наречено Arx Fatalis (в което имахте възможност да си изпечете дори и ябълков пай с подръчни продукти), струва ми се, че няма повод за притеснение, че

следващото Might & Magic заглавие няма да е на ниво.

Тъмната страна на силата...

Може би сте на мнение, че след игри като Riddick, Oblivion и Condemned битките от първо лице с меле оръжия не могат да станат по-добри, трескави и брутални? Е, помислете отново. Или просто си свалете някой трейлър на DMMM и ще се убедите сами. Ако и това ви мързи да направите, време е за обяснение...

Представете си, че водите ожесточено сражение с набит зелен орк. Вариант А – вие сте воин. Мечовете ви се кръстосват, виждате как искрите проблясват, а потта на врага се стича по челото му. Усещате, че противникът ви е на предела на силите си. Наблизо има дълбока пропаст. Какво правите? С един мощен удар разбивате щита му, след което с няколко клика го лишавате и от оръжието. Време е за шоу. Забивате меча в гърдите на гадта, а с помощта на собствения си крак хем изваждате острието, хем пращате безжизнения труп на глупака в бездната. При това на забавен каданс. Дори пръските кръв са приятна гледка в случая.

...и магията

Вариант Б – вие сте маг. Примамвате противника да застане над дървения мост, който минава над пропастта. Междувременно го помпате с ледени магии, докато тялото му не се вкочани. Отивате на края на моста, ритате една от подпорите и съоръжението се сгромолясва заедно с тъпия орк. Другият способ също не е за изхвърляне, макар че е още по-подмолен. Правите се, че бягате от ужас – втурвате се по ръба на пропастта, който минава точно покрай някаква малка дървена постройка. Гадината тръгва по петите ви. Завивате зад ъгъла, точно преди да паднете, и заледявате земята. Сега ви остава просто да чакате. Няма да се минат и няколко секунди и ще видите как оркът се подхлъзва и пада в бездната. Воалà – убийство без изразходването на каквито и да било усилия.

The Source of Magic

За подобна свобода, разбира се, допринася Source енджинът на Valve (за онези, които досега са спали под някоя скала: да, това е същата графична платформа, която захранваше и Half-Life 2). Спокойно – този път Arkane Studios са свършили далеч по-добра работа от Troika Games и тяхното недоносче Bloodlines – класически пример за това, че колкото и добро да е едно нещо, винаги има начин то да се осере. По думите на авторите на DMMM Source е силно модифи-

WWW.MEGALAN.BG
МЕГАЛАН ООД

НЕОГРАНИЧЕН ИКОНОМИЧЕН

МЕЖДУНАРОДЕН	1.6Mb / 200 KB
БЪЛГАРСКИ	9.6Mb / 1.2 MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	25.00лв.

НЕОГРАНИЧЕН СТАНДАРТЕН

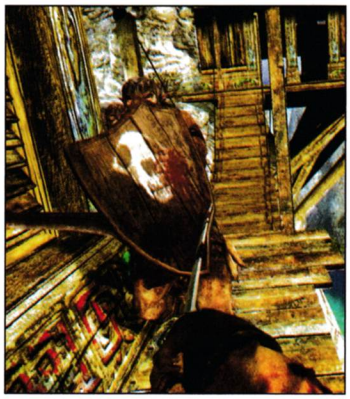
МЕЖДУНАРОДЕН	3.1Mb / 400KB
БЪЛГАРСКИ	20Mb / 2.5MB
МЕСЕЧЕН ЛИМИТ	НЕОГРАНИЧЕН
НОВА ЦЕНА	40.00лв.

Покритие в кварталите: Витоша, Дианабад, Дружба 1, Дървеница, Изток, Младост 1, Младост 1а, Младост 2, Младост 3, Младост 4, Мусагеница, Полигона, Студентски град

Безплатни телефони за информация
0 800 18 400
0885 011 000, 968 9000

циран. А и като гледам скрийншотовете, не мога да не се съглася с тях – детайлите са изумителни.

Всяко ниво в DMMM ще бъде изградено така, че да ви стимулира да измислите начина, по който да преодолявате препятствията си. Възможните варианти ще са десетки. Дали ще съборите рушаща се колона, която да затисне група гоблини, или пък ще ги смалите с магия и ще ги стъпчете... Или ще примамите дракон да си проврe главата в някой тесен коридор, след което просто ще дръпнете ръчката за металната шипеста врата, която ще се спусне и с главоломна бързина ще пререже гръкляна му... Изборът е изцяло ваш. Броят на нивата ще бъде около една дузина и всички ще бъдат почти толкова големи, колкото и тези в Half-Life 2 (че ако не и повече). И макар че през по-голямата част от времето ще щапуркате из тях сами (като воин, маг или стрелец, дебнещ в сенките), понякога към вас ще се присъединяват и някои NPC-та, които ще ви помагат в най-напечените моменти.



Без трето лице?

Да, колкото и да не ви се нрави това, фактът си е факт. DMMM ще се играе единствено от първо лице, за да накара играчът да "почувства" битките. И тук съм склонен да се съглася с Arkane Studios. Просто си припомнете Oblivion – нима там можехте да водите нормални сражения от трето лице? Мелетата бяха далеч по-интересни и ефектни, когато гледахме през очите на героя. Същото ще важи и тук. Остава само да видим каква ще бъде тяхната реализация.

Няма как да не спомена и факта, че онези от вас, които не обичат нито бруталната сила, нито прекалено цветните магии, хвърчащи из екрана, ще могат да се възползват и от стелт механиките на DMMM. В Arx Fatalis те бяха реализирани доста добре, така че нямам повод да се съмнявам, че и тук нещата ще изглеждат по по-различен начин. Промъкване в мрака, прерязване на гърла, отвличане на вниманието, стрела в кратуната... Все готини неща.

Отборът на героите

Мултиплейър режимът също се очертава като истинска муцка. В него например ще могат да се вихрят битки между хора и немъртви на цели пет свързани помежду си карти.

Сражението започва на средната като единият отбор трябва да изтласка другия до крайното ниво, което представлява крепост. Разбира се, тя трябва да бъде обсадена със специални машини и превзета.

Макар че класовете герои ще бъдат стандартни – рицар, стрелец, маг, наемен убиец (нещо като шпионин, който ще може да се прокрадва незабелязано в базата) и жрица (която ще подкрепя отбора си с лечебни магии) – това не би трябвало да ни попречи да се насладим максимално и на тази част от DMMM.

И така, стига толкова по тази тема. DMMM се очертава като истински трепач. Време е обаче да видя как се е оформил и Heroes V. Няма да ви казвам, че докато пишех тази статия, петицата взе, че се пръкна на бял свят. Така че можете да си представите с какво нетърпение съм щракал по клавиатурата си, за да си свърша работата и да се пренеса в една от най-любимите си гейм поредици за всички времена.

Владимир Тодоров

ЦИТАДЕЛАТА

добрите геймъри играят при нас

45 КОМПЮТЪРА
AMD 2.7 GHz, 1024 RAM,
80 GB HDD, GeForce FX5900

София, кв. "Слатина", ул. "Слатинска", бл. 20, тел: 971 49 34

www.thecitadelclub.com

плащаш 1
играеш 2 часа

талонът е валиден
до 31 юни
тел: 971 49 34

Готови ли сте да се изправите очи в очи със Саурон?

PC
XBox
PS2
GBA

The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar

жанр: **MMORPG** | издател: **Turbine/Codemasters** | излиза: **края на 2006 г.**

Със сигурност можем да определим 2006 година като годината на RPG-то. И тъй като следващата еволюционна стъпка на жанра са MMORPG-тата, нормално е повечето задаващи се заглавия да са именно такива. След като Wizzards Of The Coast дадоха лиценз за направата на първото D'n'D online RPG, идва ред и на Властелина. С разработката са се заели Turbine. Ако името не ви говори нищо, то това е компанията, дала ни преди доста време едно от най-добрите, но и почти неизвестни в БГ MMORPG-та – Asheron's Call 1 и 2, както и вече споменатия Dungeons & Dragons Online. Codemasters пък ще се заемат с разпространението и събирането на таксите за игра. Въпреки че едва на тазгодишното E3 беше пуснато повече инфо за заглавието, по него се работи вече четвърта година и според Turbine е на 80% завършено.

"Всеки велик злодей води до появата на велик герой и обратно"

The Lord of the Rings Online ще ви предложи 4 игрови раси – добре познатите ни хобити, твърдоглавите джуджета, изящните елфи и в общи линии банални човеци. Можете да изберете и един от 7-те класа за героя си, като някои от тях ще бъдат достъпни само за определени раси. Персонажът ви ще може да избере дали да бъде champion, captain, guardian, hunter, minstrel, burglar или lore-master.

След като определите класа, ще можете да избирате какви умения и способности ще имате, използвайки хибридна система от професии, доста подобна на тази в Acheron's Call и донякъде в Guild Wars. Героят ви ще се развива по пътя на класа си, а с допълнителни професии ще се отключват мощни специални умения от пригодено за целта skill tree. За да изглежда аватарът ви уникален, ще можете да "крафтвате" различни брони и облекла или да променяте цвета им, но това е по-скоро козметичен бонус.

Това, което ще ви накара да се откроите, ще бъде вашето ниво на Virtue (или Vice). Изпълнявайки успешно куестове в името на доброто или злото, един от тези показатели ще се покачва. Това ще влияе на външния ви вид (такъв ефект имаше във Fable например), ще ви даде достъп до нови умения, а ако сте наистина зъл, ще получите едни от най-впечатляващите сили на Мордор. Таванът на опит е 50-то ниво, но както всички много добре знаем, а и Turbine обещават, експанжъните ще променят този факт.

Интересно е, че влияние върху прогреса на героя ще оказва почти всяко едно негово действие. Ако сте избили адски много орки, например ще

плащаш 1
играеш 2 часа
талонът е валиден
до 31 юни
тел: 971 49 34

можете да се разхождате с титла orc-slayer, което освен репутация пред останалите играчи, ще подобри и бойните ви умения срещу въпросната раса след изпълняването на определен куест.

по модерния метод "натисни бутона на умението и гледай как лошият умира". Можете и да кликнете на няколко в определен ред, за да влезете в псевдопоходов режим (WoW).

Вдигайки нива, уменията

Битките

Както сами се досещате, основният ви резервоар за ценни предмети, пари и експириънс ще бъде избиването на монстри. В играта има 65 същества, познати ни от книгите на Толкин, както и няколко измислени от Turbine. Ще се сблъсквате с орки, гиганти, тролове паяци и какво ли още не.

Битките ще се провеждат

ви ще стават по-силни и ще удрят по-лошо, развивайки се в комбота. Това, което е уникално за играта, е възможността да групирате няколко комбота. Така, ако някой от групата направи удар, предразполагащ към масивно комбо, на останалите герои ще им се отключат уменията, които могат да използват, за да го изпълнят. Колкото по-голяма и разнообразна е задругата ви, толкова по-мощни и зрелищни комбота ще можете да изпълнявате.

Пътешествие из Средната земя

Като много други MM ORPG-та, ще има един голям свят за всички играчи и PVP. Големите дънджъни и куестове ще се обособени от него като инстансите във WOW – достъпни само за една задруга. За да формирате по-лесно групи, ще можете да сформирате или да се присъедините към гилдия. Имам странното предчувствие, че пак ще се крещи в General chat-а: "LF2M Mordor".

Всяка раса стартира приключението от различна локация на картата и в новобранските зони ще цъкате предимно със себеподобни. Действието на играта се развива приблизително по същото време със събитията от първата част на Властелина, а Turbine са се постарали да извлекат всяко едно събитийце от нея и да го доразвият в приключение за вас. Е, има и промени – Мордор например се планува да бъде основното местенце за PVP сражения.

Играта ще ни разходи из доста добре познатите ни райни на Средната земя – Графството, Брии, Ривъндейл, Лориен, Ангмар (земята на назгулите) и т.н. Няма да можете да се сражавате на страната на Саурон, но както вече споменахме – ще можете да изберете моралния си път на развитие и да се присъедините към "добрите" или "лошите".

Филмчетата от E3 показват освен Графството, но и тъмните мини на Мория – огромен подземен комплекс от тунели, осеяни с пищна и наистина впечатляваща джуджешка архитектура. Ясно се различават някои от "известните" обекти, като гроба на джуджешкия цар и незабравимия лъч бяла светлина, спускащ се от процеп в покрива. На базата на това смея да предположа, че по време на разходките ни, всеки, който е чел книгата или поне гледал филма, ще знае точно къде се намира. А и винаги остава удоволствието да се "докоснеш" до места и предмети, запечатани в паметта ти от детските години.

Графика

Играта ще използва подобрения енджин на Asheron's Call 2. И макар и да не достига висотите на Lineage, той е доста по-добър от този на WOW. Поддържа специални светлинни ефекти за магиите и светлосенките, динамични отражения във водните повърхности, детайлни текстури на персонажи и т.н.

От първите няколко филмчета може ясно да се види колко впечатляващи са битките. А пъстрият фестивал от цветове, представляващ Графството, може да зарадва дори и най-депресираните. Въпреки че кадрите от джуджешката столица навяха доста силни асоциации с Ironforge, само след появата на играта ще можем да твърдим със сигурност кой от който е плагиатствал идеите. Всъщност играта изглежда повече от добре, и с интерес очаквам да видя какъв ще е финалният резултат.

Георги Панайотов

ДНЕВЕН ПАТРУЛ

СЕРГЕЙ ЛУКЯНЕНКО

НОВО!

ПОСЕТЕТЕ ОБНОВЕНИЯ НИ САЙТ
www.infodar.com

Бялото и черното се сблъскват за пореден път. Има ли абсолютна победа? Ще разберете, след като опитате новия експанжън за Black and White 2

PC
XBox
PS2
GBA

Black and White 2: Battle of the Gods

жанр: **God Sim** | издател: **EA Games/Lionhead Studios** | **http://blackandwhite2.ea.com/** | хардуер: **P 1.6 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | DVD: **1**

Black and White е едно от малкото заглавия, които изпъква с оригиналност, хитър замисъл и малко или много не се подчинява на общоприетите стереотипи за компютърните игри. Идейният баща на поредицата Питър Молиньо е известен с ексцентричните си творения, като Populous, Fable и др. След като дълги години той работи за други хора, през 1997 отвори врати неговото собствено геймстудио, наречено Lionhead, което, с помощта на Electronic Arts, сбъдна детската мечта на Молиньо. А именно да създаде "божествен симулатор".

Играта Black and White беше уникална за времето си, разтърси геймърската общественост и показа на феновете на PC гейминга, че все още има оригинални и неоткрити идеи. Общият замисъл на играта беше да поемете контрол над ръката божия, като с нейна помощ трябва да решавате съдбите на множеството неверници.

Първата ви задача естествено е да накарате необразованите племена да повярват във вас, като именно начинът, по който го направите, определя от коя страна на монетата ще застанете.

Черно или бяло?

Уникалната идея в Black and White се съдържа най-вече във факта, че в зависимост от действията ви, вашата "божия ръка" става или черна, кървава и излъчваща тъмни, лоши сили, или се превръща в праведната божествена милостиня, която всички обичат, боготворят и пазят. Именно броят и отношението на вашите поклонници определя силата, с която разполагате. Така, при силно влияние над местните племена, вие се превръщате в могъщо божество, което може да раздава правосъдие във всякаква форма. И понеже вашето божество, както и познатите ни богове от реалния свят, няма физическа форма, местните все пак трябва да виждат нещо, на което да се кланят. Това е вашето животно. Личен слуга, осъществяващ връзката ви с новопокръстените. То може да взима решения само, като, ако не сте доволни от действията му, винаги можете да го накажете или да го вържете за някое дърво или ограда. Разбира се, в зависимост от уклона ви и държанието ви спрямо него, животното ви ще придобива миловиден или озлобен вид. Истинската черешка на тортата в игрите Black and White са двубоите между различните божества, като именно над това са наблегнали Lionhead Studios в експанжъна, който се появява шест месеца след премиерата на втората част.

Бих нарекъл този add-on традиционен, защото малко след появата на първата част бял свят видя Crature Island, експанжънът, предназначен за него, който поосвежаваше геймплея и успя да съживи играта за още няколко месеца. Същият е случаят и този път. След като в B&W2 успявате да

графика	
звук	
геймплей	
общо	5

се преборите за надмощие над местните богове и племена, изглежда, че идилията е пълна и нищо не може да я разруши. За съжаление се оказва, че всички противници на племето ви са мъртви...

...освен немъртвите!

Велик "немъртъв" бог, призован от ацтеките, се надига от ада, и заедно с армията си от скелети, той е твърдо решен да заличи вашия народ от лицето на земята. Разбира се, той не е съгласувал мнението си с вас и както става ясно, ще трябва да го убедите, че няма начин да ви превземе. Ако се намирахме в друг жанр, може би това щеше да бъде възможно с разговори и убеждение, но в B&W2: Battle of the Gods единственият възможен начин това да стане е силовият. Разбира се, ако сте пацифист, винаги може да победите и без да водите битки. Тогава трябва да изградите доста солиден град, с много силно влияние над хората, и така можете да пречупите "немъртвите" скелети и техния бог.

Ако трябва да оценяваме това продължение според новостите, които то добавя към стария геймплей, то то трябва да получи сравнително ниска оценка. Трябва да бъде споменат фактът, че докато в B&W2 играчите се бореха не толкова срещу други божества, колкото срещу другите племена, то в Battle of the Gods конфликтът е съсредоточен главно срещу немъртвото божество. Островите в този add-on са доста по-малко на брой, отколкото в оригинала, но за сметка на това са с пъти по-големи и на тези, които не са играли B&W1, ще им се сторят направо огромни. Сред новостите трябва да бъдат отбелязани и

новите сили и сгради

които са добавени от Lionhead Studios, които обаче не изменят геймплея по особено генерален начин. Авторите на играта са добавили болници, в които можете да лекувате войните си и ковачници, където те автоматично стават по-ефективни на бойното поле. Друга промяна спрямо втората част на Black and White са множеството мини мисии, които ще ви позволят да трупате "tribute" точки. Те са нещо като мини-игричките познати ни от предишните части на играта, но този път са доста повече на брой. За тези от вас, които искат мрежова игра, новините са лоши. И този път Lionhead Studios са пропуснали да включат такава възможност в творението си, като по този начин със сигурност ще загубят много от потенциалните си фенове.

Ако досега не сте играли нито една игра от поредицата на Питър Молиньо, не трябва да се притеснявате. Ще можете да започнете този експанжън от самото начало, като ще имате на разположение достъчно „tribute points", за да задвижите успешно цивилизацията си. За старите кучета е добавена възможността да възстановите животното и божеството си от предишните части, като така няма да можете да използвате добавеното ново животно в Battle of the Gods. Единственото условие, за да се насладите на add-on-а е инсталацията на оригиналния B&W2, която заема скромните 3 гигабайта.

Техническата част

Графични промени в Battle of the Gods няма. Играта изглежда по старому, интерфейсът е запазен, начинът на управление е непроменен. Отново ще можете да играете, без да докосвате клавиатурата, като ако досега не сте опитвали такова нещо, то със сигурност ще бъдете приятно изненадани.

B&W2 е приятен експанжън, който ще се хареса както на старите фенове на поредицата, така и на тепърва сблъскващите се с нея (на тях ще препоръчам да си намерят и първата част). Хубавото тук е, че играчите могат да се противопоставят на истинско божество, което отсъстваше в предишната част. То ще ви пречи, ще атакува армиите ви, ще чувате гласа му из небесата или казано накратко, ще останете с приятно усещане, че се борите срещу друг бог. Така, след няколко дни игра, всеки ще може да почувства какво е да се разхождаш по улиците като Всевишния.

Орлин Широв

КНИЖАРНИЦИ ЛЕКСИКО

Спестете 15% при поръчка от интернет

www.lecsiko.com

се държат неестествено, а след известно време – и да мутират. Прекият досег до тях не води до заразяване, затова откъде се е появила и как се разпространява болестта, остава тайна.

Но това не я прави по-малко опасна. Жертвите, познати като The Aflicted, са кръвожадни безформени маси, запазили уменията си отпреди да бъдат променени, а всяко приближаване до тях освен в бойна група, води до бърза и сигурна смърт... И понеже бедата никога не идва сама, пиратите от Crimson Skull клана са се размърдали и тероризират мирното население с редовни нападения над ниви, кервани и села. Империята има нужда от помощ. От герои. От вас.

Достоен екпсанжън за една от най-добрите онлайн ролеви игри, излизали наскоро

PC
XBox
PS2
GBA

Guild Wars: Factions

жанр: **MMORPG** | издател: **ArenaNet/NCSoft** | **www.guildwars.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD, Internet достъп** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **2**

Концепцията "MMORPG без месечни такси" се оказа печеливша за Arena Net, а първата й творба – повече от успешна. В типичен Blizzard стил експанжънът се появи по-малко от година след старта на Guild Wars. За този период играта успя да намери бързо един милион фенове и да продължи да се разраства за радост на дистрибутори и локални гейм магазини.

Най-голямо впечатление ми направи креативността на екипа в създаването, разширяването и заплитането на историята и митологията й. Буквално от нулата те сътвориха свят, не по-малко интересен от този на култови гейм франчайзи с многогодишна история.

Повеят на смарагдовия вятър

Добре дошли на Канта – втората по големина империя в света на Guild Wars. Дом на приказки и легенди. Даваща убежище на обикновени селяни, безстрашни герои и върли злодеи. Само по нейните земи всеки може да поеме по единия от двата пътя на воина – този на сенките и убийците или този на мъдростта и общуването с духове. И може би най-важното – тя е незасегната от Катаклизма.

Но ситуацията съвсем не е идилична. Канта също е преживяла своите тежки моменти. Когато Широ Тагачи – най-доверният бодигард на императора забива меча си в гърдите му, околните стражи не се поколебават да го разсекат.

В момента на смъртта си Широ изсмуква душата на мъртвия владетел, а предсмъртният му вик се превръща в Смарагдовия вятър – мощна енергийна вълна, помела всичко около себе си и превърнала хора, животни и растения в кристал.

Години по-късно се появява нова опасност. Странна зараза пълзи по всичко на континента, хората, добитъка и дори храстите, засегнати от нея, започват да

WHAT'S NEW?

- Общо 300 нови умения, 90 от които са елитни за новите и основните 6 професии.
- Над 50 нови местности.
- 10 нови типа чудовища, чиито разновидности стигат до 100.
- Нови Guild halls.
- Много нови козметични опции по героя.
- Нови гадинки за опитомяване от стрелеца.
- Стотици нови оръжия, брони и предмети.

Ще започнете приключението си в манастира Шинг Джа под ръководството на майстор Того, стар приятел и учител на друг добре познат на феновете на играта персонаж – Мхенло. Той ще ви води в първите стъпки на избраната от вас професия, а след това ще се биете рамо до рамо, докато разгадаете каква е причината за заразата и защо на местата, където са огнищата й, винаги намирате руната на покойния Широ Тагачи.

Double Ass (асасин де)

Само мимоходом отбелязвам факта, че в експанжъна на Diablo 2 двата нови герои бяха Assassin и Druid (чиито функции почти се припокриват с тези на Spirutalist-а), за да ви дам тема за размисъл по въпроса "Какво ново под слънцето?", след което продължавам с първата от двете

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

нови професии в GW. Убиецът е типичен Damage Dealer, подвизаващ се на къси дистанции.

Може буквално за секунди да претрепе стандартна гад на неговото ниво или да смъкне поне на половина от кръвта на някои от по-коравите врази. За разлика от роуговете в повечето MMO-та, стелт уменията му са заменени с трикове за бърза "телепортация" – било до опонент или приятел, или просто до определена локация, което му позволява да влиза и излиза от битката, когато си поиска. Негатив е сравнително ниската му броня, мижавата му издръжливост и това, че с редки изключения, се дъни в масовите прояви – било те PVP или PVE. Базовият му атрибут е Critical Strikes.

Всяка точка на него увеличава шанса му да възвърне част от енергията си. Dagger Mastery също е добър вариант за него – всяка точка на този скил дава 2% шанс да направите двоен удар (первате още веднъж опонента си) и се увеличава демиджът, който нанасяте с ножове. Deadly и Shadow Arts пък указват влияние на останалите му умения (вече споменатите "телепортации", хексове и бъфове – основно за забавяне или дезориентиране на врага).

Атаките, които убиецът използва, са няколко. Стандартните му удари се наричат Lead Attack. Те са за "отваряне" на комбо, което можете да продължите веднага с Offhand attack и да завършите с Double strike. Всеки един от тези удари изисква предишния, за да ви се отвори. И трите типа атаки са свързани с някой от първите два атрибута на Assasin-а.

Номерът е, че някои от тях имат допълнителни кондиции тип: "Ако удариш врага си с еди-какво си, а той е в еди-що си състояние, ще го пернеш така здраво, че свитки ще му излязат!".

Някои от offhand атаките му нанасят щета на всички противници около вас, и в моменти на тежък PVP мач, в които атаката критне и направи Double strike и видите кръвта на цялата група лошковци наполовина, вече спира да ви пука дали ще излезете жив от мелето. Нямах много

време да пробвам различни комбинации с други класове, но мисля че А/М и Е/А са доста лоши за врагове.

Шаман + Друид = ...?

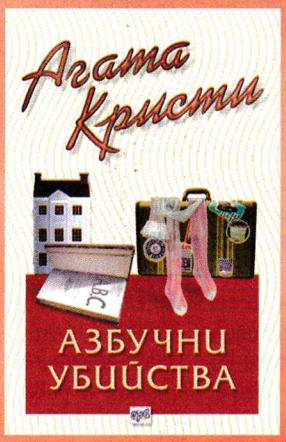
Ритуалистът е съвсем друга бира. Явявайки се втори основен съпорт клас, той не държи на много бой, нанася щети, колкото да не е без хич, но поне се облича алтернативно. Неговата сила е в различните духове, които може да призовава. За разлика от тези на Некрото, те не го следват по петите, имат доста повечко живот и действат по три начина: енчантват цялата група (намаляне/увеличаване на щетите, които поемате/нанасяте, ускоряване на мана/кръв регенерацията и т.н.), проклинат противника или му нанасят директни щети.

Базовият им атрибут е Spawning, всяка една точка на него качва с 4% кръвта на духчетата. Communing подобрява уменията им, а Restoration и Channeling Magic са ви нужни, ако искате да лекувате и подобрявате уменията на групата или да наранявате и прецаквате враговете. Добре се комбинира с Месмер и Елементалист. Макар и не толкова важен като Monk-а, този клас може да бъде решаващ за успеха на дадена мисия. На мен ми се стори доста по-скучен за игра от Асасина, няма я тръпката дали ще дадете фира във всеки момент, но това е въпрос на личен вкус.

Заговаряйки за мисии: в играта има 14 основни куеста, като в зависимост от времето за тяхното изпълняване и колко пъти сте умрели в процеса, ще бъдете наградени с експириънс и златце по тристепенна скала. Страничните куестове са по-малко по бройка, отколкото в оригиналната игра, но за сметка на това са доста по-интересни и дават повече наградки. Визията на новия GW е останала непокътната, звукът също – т.е. все така добри. Приятни са новите промени в интерфейса, както и възможността да сте observer на някой от големите PVP мачове на арената. Играта предлага адски много неща, както за начинаещите, така и за ветераните, а опцията да прехвърляте герои в новите зони и всички те да използват общ сандък за багаж е наистина добра.

Но ако нямате първата част, няма да имате достъп до първата кампания, а хората без експанжъна няма да могат да си направят/комбинират един от двата нови класа. Последният плюс е липсата на месечни такси за онлайн-игра, което прави заглавието още по-апетитно.

Георги Панайотов



АЗБУЧНИ УБИЙСТВА
разследва Поаро
Сериен убиец избира жертвите си по азбучен ред. До всеки труп оставя азбучен справочник, посочващ мястото на следващото убийство, но Поаро винаги пристига със закъснение на местопрестъплението. С помощта на Хейстингс и Джап издирва престъпника из цяла Англия, решен да го спре преди следващия му удар...

СМЪРТТА НА ГОСПОЖА МАКГИНТИ
разследва Поаро
Госпожа Макгинти умира при мистериозни обстоятелства. Подозрението пада върху дългогодишния наемател на старата дама - Джеймс Бентли, но Еркюл Поаро е убеден, че убиецът е друг.

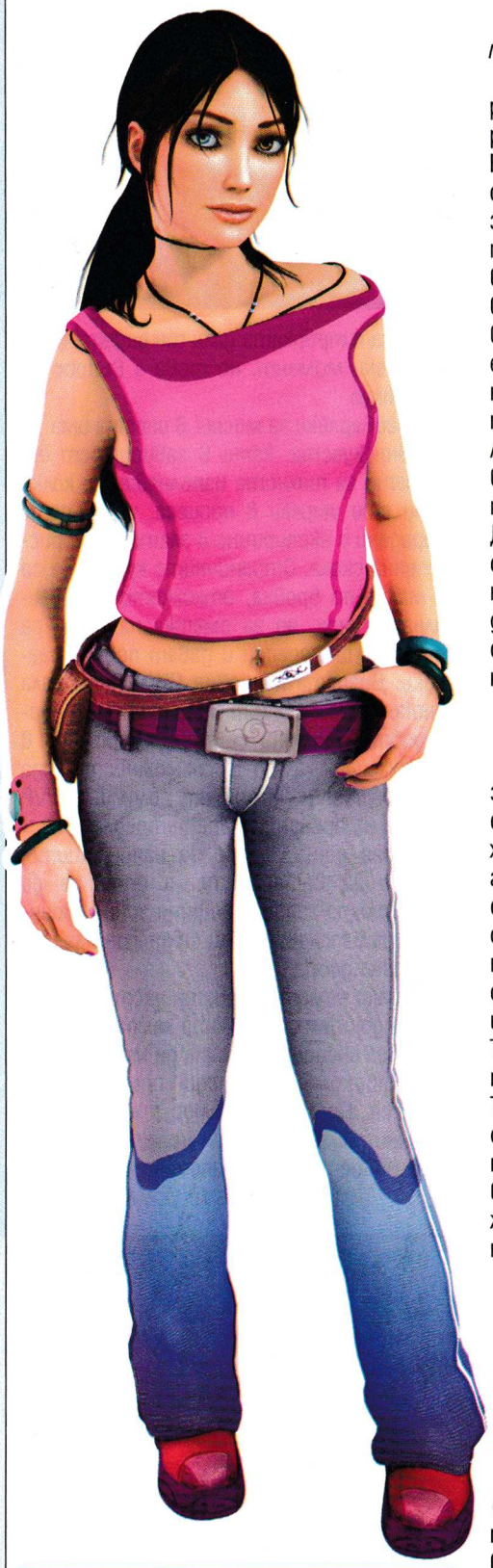
www.erabooks.net

Този сън ще се превърне във ваша реалност поне за следващите 10 часа

PC
XBox
PS2
GBA

Dreamfall: The Longest Journey

жанр: **adventure** | издател: **Aspyr** | **http://www.dreamfall.com/** | хардуер: **P 1.6 MHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **6**



"Аз съм на кръстопът, но пътят, който мога да избера е само един..."

Zoe Castillo. Тъмна коса, стройна фигура, неповторимо излъчване, красота, образ, изтъкан от някаква мълчалива тъга. Във всяко движение и жест се чете несъгласие с нещо, но и безсилие. Нежелание за борба, безлично подчинение на обстоятелствата. Липсата на амбиция владее всяка сутрин, която плавно се слива с всеки обед и вечер, прекарани в бездействие пред телевизора. Едва на 20 години, а ежедневието е така безцветно и безвкусно. А и какво би могло да бъде след загубата на нейната майка, напускането на училище, краят на връзката с Реза (който все още се води най-добрият ѝ приятел)...? А баща и... Така загрижен за нея... Добронамерен... И обезверяващ, отчаян, с поглед, в който прозира разочарование... Безсилен да я направи силна... Предишната Zoe, която кипи от енергия и страст към всяко свое занимание, вече я няма.

И тогава се случи нещо

Случиха се няколко неща наведнъж. Реза поиска услуга. Нещата не се получиха според неговия план. Бяха замесени много хора. Той беше по следите на нещо. Нещо голямо. Намеси се полицията. Намесиха се и някакви странни хора, идващи сякаш от друг свят. Странният образ на едно момиче преследваше Zoe. Злокобна сянка, обгърната в коса. Появяваше се случайно и молеше за помощ от екрана на различни ТВ приемници или монитори... Дали пък просто не бях прекалила с гледането на The Ring... Май не. Май наистина просто става дума за нещо много, много голямо... Междувременно далеч от всичко това. Далеч от 2219 г. – годината, в която живееше Zoe, се случваше друго странно нещо. Всъщност повече от едно... :-)

Историята на Dreamfall е уникална

Ужасно сложна и на много нива. Първоначално няма никаква логическа връзка между всички тези толкова несвързани времена и светове, в които се развива някакво действие. Единственото общо е, че там се случва нещо интересно, което носи емоционален заряд и успява да прикове вниманието ви, дори когато не ви е напълно ясно защо ви заинтригува. Историята на Dreamfall е и най-основният плюс на играта. Това е причината тя да съществува. Написана е от Ragnar Tornquist, който работи и по първото заглавие – The Longest Journey. Представена е също по уникален начин. Много игри се стремят да разкажат нещо. Тази наистина успява. Успява да ви грабне веднага и да ви покаже нещата под един по-особен ъгъл – кинематографично.

Тук не гледате просто cut сцени, а наистина добре обмислен филм. Единствената забележка може би е към края, където повечето играчи очакват невероятната мрежа от събития да бъде увенчана и със съответния край... Какво точно се случва обаче, разбира се, ще трябва да разберете сами. А каквото и да е то, се оставя непреодолимото желание веднага да си купите третата част от поредицата, за чието евентуално появяване се носят слухове още преди излизането на Dreamfall.

Играта е подходяща както за фенове на поредицата, за които е познат образът на April Ryan, който отново присъства, така и за геймъри, които тепърва ще се запознаят със света на The Longest Journey и тепърва ще луднат по серията и неизбежно ще се самообрекат да закупят и първата част. Сред странностите на това приключение е

подходът към геймплея

който остава определено неразбран от мнозина, но за мен е един интригуващ и разнообразяващ избор на авторите. Основното е, че за разлика от някои куестове, където водещи са пъзелите и историята едва ли не просто дава предпоставка за тяхното съществуване, то тук имаме основно история и по-малко пъзели, които са подчинени на нея, а не обратното. Така че пригответе се за невероятен филм, в който героят сте вие, а не за поредица от нелогични пъзели, които и вие не знаете защо решавате... И да – няма много пъзели, нито пък са особено сложни такива.

Няма и моменти, в които не знаете какво да правите. През цялото време имате съвсем ясна представа какво правите и авторите дори може би малко са се престарали като са се погрижили по всяко време другите герои да ви дават hint-ове какво трябва да свършите.

Геймплей все пак има погрешно на представата, която немалко електронни медии убедително градят. Макар, и тласкащ играта по-скоро към action-adventure жанра, а не quest-овете, не мисля че дава основателни поводи за оплакване, освен ако наистина просто не играете игрите

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

само заради пъзелите и ако наистина само това е, което очаквате от игра, имаща смелостта да застане зад заглавие като The Longest Journey.

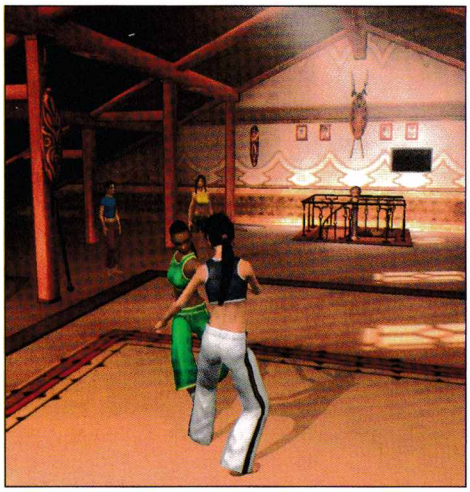
Та като започнем от изцяло 3D създадения свят, из който щъкате точно като в action- adventure, минем през леко засегнатите stealth елементи и нововъведение като биткаджийските изпълнения, добавим пъзели като тези, в които се справяте с ключалки, специално подготвени да спрат нахалници като вас, получаваме играта, която ви предстои да си купите (да, не бива да си позволявате да я пропуснете :-). Всичко това замества point n click управлението и съответно повечкото пъзели в първата част.

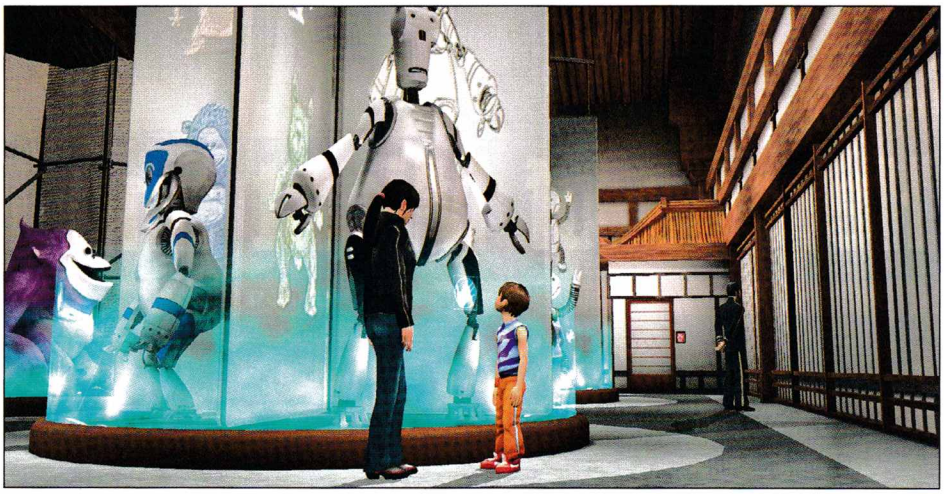
Готинко е, че освен като Zoe, играете и като други герои. Свръх приятно пък са изработени диалозите. Там избирате подхода, с който ще се отнесете към дадена ситуация, а не конкретни реплики. Например дали ще мрънкате за нещо, за което сте недоволни, или ще сте по-груби, за да постигнете целта си... Интересно е, че играта предлага и по няколко варианта за прогрес – например дали да се промъкнете покрай един тип, да се бие с него, или пък да проведете точния разговор, който да ви спаси. Като цяло нивото на трудност не е много високо, а продължителността е около 10-15 часа. Има смисъл да преиграете заглавието. Втория път някои малки детайли, които са ви убегнали, когато сте били незапознати с историята, ще ви се набият на очи.

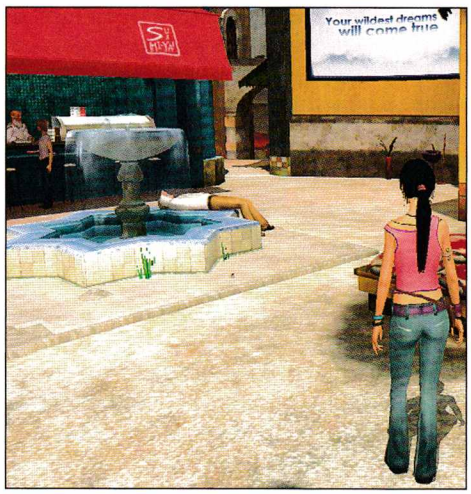
Enjoy

Вие сте на кръстопът, но пътят, който можете да изберете, е само един. Това не е „най-дългият път". Изберете най-краткия път. Най-краткият път до магазин, предлагащ Dreamfall. Рядко се случва някое заглавие наистина да е представено въздействащо. Проследете това и научете една приказка за един паралелен магически свят, за вярата в хората, за сънищата...

Лили Стоилова







Най-накрая дочакахме и Heroes of Might and Magic V. След като четворката, която принципно не беше кой знае колко лоша игра, едва не погреба поредицата вдън земя, UbiSoft се изявиха в ролята на небесни спасители и приютиха легендарния лиценз на сигурно място – в ръцете на руснаците от Nival, придобили популярност с творения като Etherlords и Blitzkrieg. Как са си свършили работата обаче братушките? Върнаха ли Героите към корените им? Успяха ли да отстранят всички проблеми и недоразумения, които витаеха около бетата и накараха феновете да се разпищят като полудели? Определено да.

Една легенда се завърна

PC
XBox
PS2
GBA

Heroes of Might and Magic V

Жанр: **TBS** | издател: **UbiSoft** | **www.mightandmagic.com** | хардуер: **P 1.5 GHz, 512 MB RAM** | софтуер: **Win 2000/XP** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Като цяло крайният продукт страда от известни недостатъци от типа на липса на редактор на карти, но общо взето геймката е страхотна – тя е нещо много повече от Heroes III с напълно тримерен енджин. Да, Nival не са посмели да преобразяват тази легендарна походова поредица кой знае колко, за да не си навлекат гнева на поклонниците ѝ, но и не са си клатили и краката и приносът им е достоен за похвала.

Нова вселена

Феновете на предишния свят вероятно трудно ще успеят да преглътнат напълно новата вселена на Heroes V, наречена Ейшан, и ще им трябва известно време да свикнат с нея. Ще помним винаги старите герои и легенди от Енрот и Ератия, ще ги почитаме и тачим вечно.

Сега обаче е време за ново начало! При това мегакрасиво. Пригответе се за шок в първия момент, в който стартирате играта. Не мога да ви опиша колко детайлно е всичко. Ще мине доста време, преди да престанете да въртите камерата във всевъзможни посоки и да зумвате, само и само за да разгледате подробно обвития в пламъци феникс или дребното леприконче, което танцува на тучната поляна. Определено има какво да се види абсолютно навсякъде.

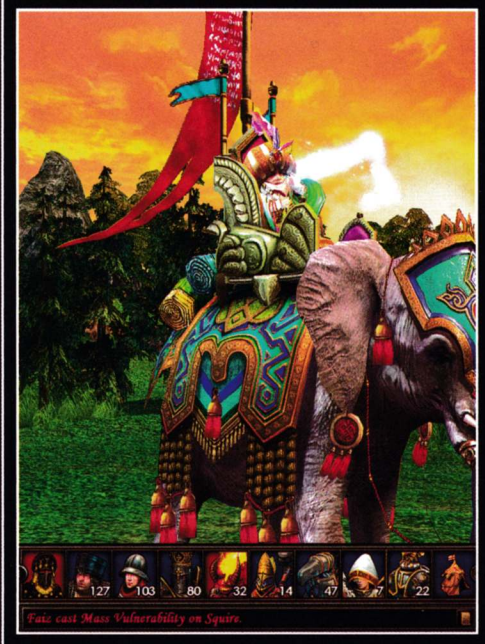
Във фермите се бият петли, мелниците разплискват водата грациозно, птички летят в небето... И всичко това е подплатено от поредния мегадобър саундтрак. Просто уникално. Винаги съм искал да погледна света на Heroes отблизо и ето че сега това най-накрая е факт. Но освен визуалните шукаритетчета, играта предлага и нещо наистина сериозно – меко казано това е една от най-здравите походови стратегии на пазара. Да видим защо...

графика	
звук	
геймплей	
общо	5.5

Войната продължава

Броят на фракциите в петицата е сведен до шест. На някои той вероятно ще им се стори прекалено малък, но за сметка на това играта с всяка една от тях е супер различна. Хората – селяни, футмени, стрелци, кавалерия, ангели и прочие - са обединени под общото название Haven. Горските елфи пък се наричат Sylvan, магьосниците с добрите стари гигантски титани – Academy, демоните и досадните телепортиращи се дяволи – Inferno, постоянно множащите се немъртви - Necropolis, а тъмните елфи (които всъщност се водят за нова раса в света на Heroes) са намерили своя дом под земята и изпълняват ролята на фракцията тип Dungeon (т.е. на тях ще им помагат минотаври, хидри и черни дракони).

Всяка раса разполага с по седем единици, които могат да бъдат ъпгрейдвани по един път. Интересно е да се отбележи, че почти всеки воин е надарен със специално умение. Например ако превърнете стандартния грифон в имперски, той ще може да излита от бойното поле и в малко по-късен момент да се стрелва с огромна скорост към някоя единица (стига



тя да не е мръднала от мястото си), за да я разпердушини на парченца. Кавалерията на хората пък нанася повече демидж, ако атакува по-далечна единица. Обикновените юнити (дори най-слабите) също са полезни и не бивят изместени веднъж и завинаги от "по-добрите" си версии. Например стрелците на Haven могат да обстрелват няколко квадратчета от терена наведнъж, което ги прави доста полезни. Когато ги ъпгрейднете, те загубват това свое умение (но получават ново, разбира се).

Освен това всички вампири смучат кръв, всички феи могат да атакуват, без да получават ответен удар, и т.н. Т.е. не е чак толкова наложително да ъпгрейдвате съществата си, за да бъдат по-ефективни в битка. Просто трябва да имате балансирана армия.

За градовете и тяхното устройство

Градовете в петицата са създадени с голямо въображение и изглеждат маниакално добре – може да ги разглеждате от всеки един ъгъл просто за кеф, да зумвате и отдалечавате... Истински разкош. Например този на Sylvan представлява нещо като огромен дъб, заобиколен от красиво езеро, върху което се разполага всяка следваща постройка.

Но и тук красотата е подплатена с едно доста сериозно ниво на стратегическа мисъл. Сега с всяка постройка, която издигате, градът ще качва по едно ниво. Т.е. построяването на столица няма да бъде толкова лесно, колкото преди (за разлика от укрепленията), просто защото тя изисква селището ви да е достигнало 15 левъл. А за това е необходимо време и доста строеж.

Въобще изграждането на един-единствен град ще ви ангажира много повече отпреди. Но за сметка на това възможностите за неговото оформление в зависимост от конкретната ситуация (карта, противник, цел) са увеличени неколкократно.

Време за силни воини...

Ако има нещо, което да отличава Heroes V коренно като геймплей в сравнение с всички негови предходници, то това са класовете герои и тяхното развитие. Всеки град/фракция разполага с един-единствен тип – Necromancer за Necropolis, Warlock за Dungeon, Ranger за Sylvan, Knight за Haven, Wizard за Academy и Demon Lord за Inferno. Всеки един от тях обаче е надарен с няколко хиперинтересни специални умения, присъщи единствено за него, които действат най-добре, ако ги използвате в съчетание с единиците на собствения им град. Например само Demon Lord-ът може да увеличава шанса на бойците от Inferno, които ръководи, да нанасят допълнителен огнен демидж. Както и само той поглъща труповете по бойното поле и по този начин си възстановява маната. Ranger-ът пък си избира любим тип враг (стига да е убил поне две цели популации от него) в град на Sylvan с построен Avenger's Guild и по този начин увеличава боеспособността на цялата армия срещу него. Knight-ът също не е за изхвърляне в това отношение, защото той има възможност да тренира в Haven вече наетите от вас единици в по-висок левъл (срещу доста солена сума, разбира се). Например селянин (ниво 1) в стрелци (ниво 2) във футмени (ниво 3) и прочие.

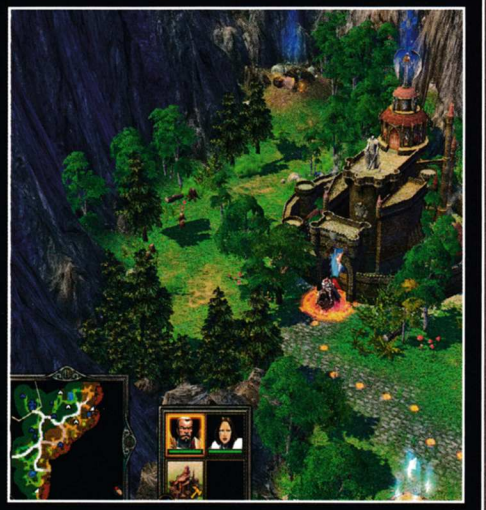
...и мощни магове

Що се отнася до магическите училища в петицата, те са сведени до четири бройки - Dark, Light, Summoning и Destruction. Заклинанията, които предлагат гилдиите, са малко на брой – три за ниво 1, 2 и 3 и две за ниво 4 и 5. Сега, подобно на четворката, ще трябва да изучите съ-

ответното умение, за да може да използвате по-мощните магии – например Basic Destruction за тези от трето ниво, Advanced – за четвърто и Expert – за пето.

Интересна хрумка е по-слабите заклинания да стават по-ефективни, стига героят ви да овладее необходимия скил. Например с Master of Ice ледените магии ще имат замразяващ ефект, а с Master of Storms светкавиците ще зашеметяват. Както виждате, всичко е премислено отлично и в случая количеството отстъпва място на качеството.

Освен това всяка фракция е асоциирана с две магически училища. Например Necropolis – с Dark и Summoning. Така че, когато играете с некромант, е почти безсмислено да изучавате умението за Destruction. Въобще трябва да бъдете доста внимателни при избора на следващ скил, защото мястото ви е доста ограничено.



Битките

Всъщност не са баш походови, а съществата се движат или атакуват в зависимост от своята инициативност (initiative) – характеристика, която преобразява този елемент от играта почти изцяло и го прави изключително динамичен. В долната част на екрана пък може да видите кои ще са следващите десет юнита на ход, което до известна степен ви улеснява и ви позволява да изготвите стратегията си много по-прецизно. А когато задържите мишката над даден противник, ще видите колко горе-долу единици ще убие вашият воин, който му предстои да мърда, и дали гадта ще отвърне на удара, което допълнително прави живота ви по-лек.

Положението с героите също е доста различно в сравнение и с четвъртата, че и с третата част на Heroes. Те не могат да действат, когато си поискат и хем са на бойното поле (което е доста малко прочее), хем не са. Когато им дойде редът, те имат възможност или да метнат някоя магия, или да атакуват която и да е единица от терена. За щастие обаче никой няма правото да напада тях самите – т.е. хироусите умират едва тогава, когато цялата им армия бъде избита.

Друго особено сериозно нововъведение в този режим от играта е, че всеки герой може да пренарежда единиците си преди битка. И дори да избира кои точно да взимат участие. Например в зависимост от конкретната ситуация имате възможност да не включвате в сражението някои от по-слабите същества и по този начин да ги защитите от гадове, които сто процента ще ги разпердушинят.

Един срещу друг

Nival са положили изключително много усилия да направят и мрежовия режим на игра достатъчно динамичен и примамлив за по-нетърпеливите играчи, които нямат нерви да играят на една карта по цяла нощ. Ако активирате опцията Ghost Mode, ще имате възможност да поемете управлението на един призрак, докато противникът е на ход, а на вас ви се налага да чакате, и да правите какви ли мизерии по картата.

Например да го шпионирате, да крадете от ресурсите му и прочие. Това ще го принуждава да не се мотае и да действа максимално бързо.

За да се ускорят самите битки пък, е предвидена опцията Dynamic Battles. А за онези от вас, които предпочитат предимно да се млатят, Duel ще бъде перфектният избор – режим, благодарение на който ще изберете развит до определено ниво герой, ръководещ една доволно голяма и добре балансирана армия, и ще се впуснете в игра, която не би трябвало да трае повече от половин-един час.

За бъдещето

До два месеца ще се появят още десет мултиплейър карти и така необходимият редактор – поне така обещава Фабрис Камбуне от Ubi. Той обясни липсата му с довода, че според него това тяхно (странно) решение не влияе по никакъв начин на премиерата на играта. Да, редакторът на карти е важен за цялостния живот на продукта, но не и за излизането му. Затова той и екипът му са си позволили да му отделят още известно време, за да го довършат. Същото важи и за липсващият генератор на случайни карти. Според Камбуне това е опция, която играчите едва ли ще стартират веднага след инсталацията на играта. Затова разработчиците са концентрирали вниманието си върху създаването на историята и света.

Донякъде Фабрис е прав. Но феновете все още имат лоши спомени от липсата на мултиплейър в Heroes IV, който се появи няколко месеца по-късно. Тук поне този режим не отсъства (че и Hot Seat даже си има) и вероятно решението му да забавят генератора и редактора на карти е за добро. Продуцентът на Heroes V дори заговори и за първия адон, в който сме щели да получим един тон готини екстри (включително и рандъм генератор на нива). Той обаче не пожела да разкрие за какви точно става дума, но ни увери, че много скоро ще разберем и това.

След всичко, написано до момента, като че ли е повече от ясно, че това е най-добрата игра от поредицата до момента. Така че какво чакате - Heroes V рулира, откъдето и да я погледнем. Маниакална графика, съчетана с мощна, сериозна стратегия. Да, настъпи нова ера за героите на силата и магията.

Владимир Тодоров

ЦЯЛА ИГРА В НОВИЯ BONUS PACK

BONUS PACK СЪДЪРЖАНИЕ:

- 6 СПИСАНИЯ
- 6 ДИСКА
- ПЪЛНАТА ПЛАТЕНА ВЕРСИЯ НА *EXCESSIVE SPEED*

ИЗЛИЗА НА 19 ЮНИ

Excessive Speed е заглавие, което предлага бурни емоции с бензинов дъх чрез седем различни модела колички, които се състезават на цели 14 писти. Ще мерите сили и посредством богат арсенал от 17 вида оръжия и екстри, сред които ракети, самонасочващи се снаряди и картечници. Предлагат ви се както различни режими на самостоятелна игра, така също и надпревара с приятели.

А системните изисквания са подходящи за почти всеки компютър:

ОС: Windows 95/98/Me/2000/XP, Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 2MB Video

ТЪРСЕТЕ ВЪВ ВЕСТНИКАРСКАТА МРЕЖА

Не бяхте там, но някой каза, че било незабравимо...

По следите на E3 2006

Какво ще запомним тазгодишното E3? Разбира се, не само с онези над шейсет хиляди зомбирани посетители, които трескаво се разхождат сред витрините на разпространителите и изпадат в недоумение като дебелак, попаднал в магазин за бонбони и шоколадчета, до коя игра да се докопат първо. Като се замисля, с много малки изключения, E3 2006 не предложи кой знае какви невероятни изненади. Повечето фирми бяха заложили на класиката – продължения на култови и добре установили се в съзнанието ни поредици. За мен лично обаче и това бе напълно достатъчно, че да гледам трейлърите от изложението с отворена уста и да започвам да си съставям списък със заглавията, които задължително ще разцъквам, когато излязат през следващите месеци.

С други думи – E3 отново бе същинска мания. Така че специално за онези от вас, които не са успели да отделят хиляда долара от закуски за самолетен билет до САЩ, нека направим един относително подробен обзор на най-интересните неща. Нещо като виртуална разходка из витрините на най-големите разпространители и дивелъпъри. 3, 2, 1... начало! Нека шоуто започне!

Четвърти автоджамбазин

Безспорно най-шокиращите вести на E3 дойдоха от лагера на Rockstar Games. Че кой се е съмнявал, че рано или късно ще осъмнем с четвърти Grand Theft Auto? За съжаление и на побъркания антигейм адвокат Томпсън, и на разгневените родители, и на фанатизираните църковни служители, и на проститутките, търсещи правата си и защитаващи своята "най-древна професия", такова чудо ще се появи. При това се знае кога точно – 16 октомври 2007-ма – както за PlayStation 3, така и за Xbox 360 (естествено и PC версия ще има, но вероятно ще се пръкне няколко месеца по-късно). Браво на Rockstar – това е една от малкото компании, която не само че смее да обяви точна дата за свой продукт почти година и половина преди той да излезе, но и винаги спазва обещанията си. Така очевидно тази противоречива и скандална поредица най-накрая престава да бъде PS-ексклузивна. Какво да очакваме? Естествено – смехотворната и отлично разказана история, гарнирана с изключително качествен геймплей и оформление, отново ще бъдат на лице. Този път обаче в много по-големи количества. Само така, Rockstar!

Войната за тиберия продължава

Другата игра, около която се вдигна най-много шум, бе Command & Conquer: Tiberium Wars. През годините C&C поредицата на Westwood (мир на праха им) предприе какви ли не обрати – аркаден шутър а ла Serious Sam, алтернативна история в лицето на Red Alert и съвременни конфликти в Generals. Но класиката си е класика и препирнята между GDI и NOD отново ще се развихри с пълна пара.

Действието в Tiberium Wars ще се развива през 2047 г., когато залозите са по-високи от всякога. GDI – алианс между

най-технологично напредналите нации в света – се опитва да овладее тиберия: саморазмножаваща се извънземна субстанция, която е заразила Земята и се разпространява по подобие на радиоактивна ледена епоха. Кейн – мегаломанският лидер на NOD – обаче има други планове. Той предпочита да я използва, за да подчини човечеството на неговите извратени виждания за бъдещето.

Този път към войната за тиберия ще се присъедини още една (все още необявена) фракция. Не може да си представите колко готино е чувството да видите добрите стари Mammoth и Orca, рендвани по възможно най-детайлния начин. Засега подробностите относно геймплея са оскъдни. Но се знаят две доста любопитни неща. На първо място, изкуственият интелект на противника ви ще се адаптира постоянно спрямо вашите действия и ще ви контрира до припадък. И на второ, сингълплейър кампанията ще бъде нелинейна. Т.е. ще можете да избирате реда, в който да изпълнявате отделните мисии. С известни ограничения, разбира се. Това, от своя страна, ще се отразява на цялостния геймплей на играта. Например, ако предпочетете да атакувате територия, в която основната ви задача е да унищожите огромно летище, в следващата мисия въздушните подкрепления на врага ви ще бъдат сериозно осакатени. Но нека почакаме до 2007-ма, за да видим каква ще бъде и реализацията.

Електронните изкуства

Основният кос на EA не бе единствено Tiberium Wars. Battlefield 2142 също успя да привлече вниманието на мнозина, макар че на пръв поглед играта да прилича на мащабен експанжън на Battlefield 2. Ако случайно все още не знаете, действието в нея ще се развива в далечното бъдеще, когато почти цялата планета Земя е скована в лед, а две фракции (американо-европейският съюз и паназиатската коалиция) се борят помежду си за малкото територия, която все още е годна за живеене. На изложението за първи път бе демонстриран новият геймплей режим, наречен Titan. Целта ви в него ще бъде да унищожите противниковия титан – голяма летяща единица, обвита от изключително мощен енергиен щит – докато междувременно защитавате своя от чуждите набези. Това разбира се няма да бъде лесна задача и ще изисква изключително прецизна отборна игра. Първо ще трябва да откриете начин да свалите защитата му, а след това да проникнете на борда му и да го разнебитите отвътре.

И демонстрацията на Spore също накара мнозина да зяпнат в почуда. Въпреки че на теория играта е изключително мащабна, този най-нов амбициозен проект на бащата на малките симсчета би трябвало да се играе с лекота благодарение на гъвкавия си и удобен геймплей.

EA не пропуснаха да хвърлят малко повече светлина и върху партньорството си със Стивън Спилбърг. Както може би знаете, от известно време насам този култов режисьор помага на компанията при създаването на една напълно оригинална игра, която няма да се основава на някой от неговите блокбъстъри. По думите на шефа на EALA първото отроче се оформя изключително добре, а Спилбърг постоянно допринася за развитието си с нови идеи. Интересно какъв ли ще бъде крайният резултат.

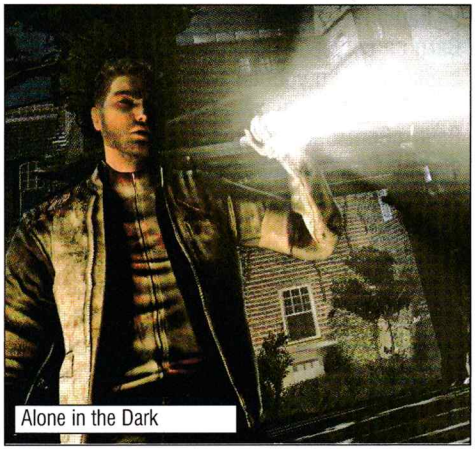
Френският принос към E3

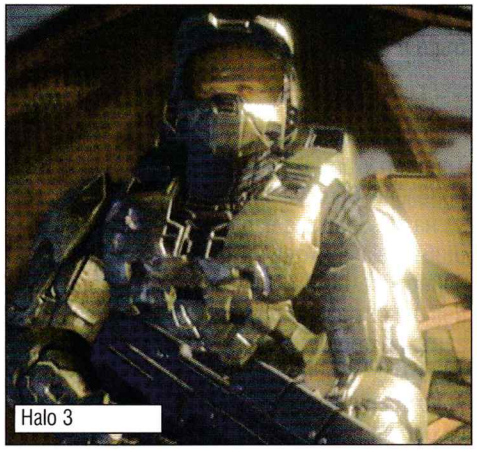
Една от малкото напълно нови игри на тазгодишното изложение, която не е n-тото поред продължение на вече нещо установено, дойде от лагера на UbiSoft. Авторите на Prince of Persia са решили да ни върнат към Средновековието и да ни превърнат от отчаян и обезверял принц, воюващ с Пясъците на времето, в най-добрия наемен убиец, съществувал по времето на Третия кръстоносен поход. Assassin's Creed би трябвало да се появи ексклузивно за PlayStation 3 (дай Боже и за PC) и да бъде първата част от една нова и доста дълга поредица. Откъдето и да го погледнем, това екшън-приключение изглеж-

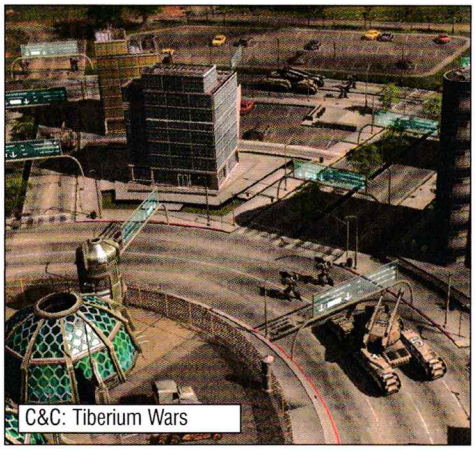
AMD 64 Athlon™ FX

Един процесор не трябва да е просто "достатъчен" - той трябва да бъде на нивото на вашите изисквания. Процесорите AMD Athlon™ 64 FX ви помагат да откриете истинските възможности на вашия персонален компютър. Вдигнете скоростта, това е ВАШИЯТ процесор!

AMD, логото AMD със стрелка, AMD Athlon, и техните комбинации са търговски марки на Advanced Micro Devices, Inc. Други продукти и имена на фирми, използвани в тази публикация, служат за идентификационни цели и могат да бъдат търговски марки на съответните фирми.

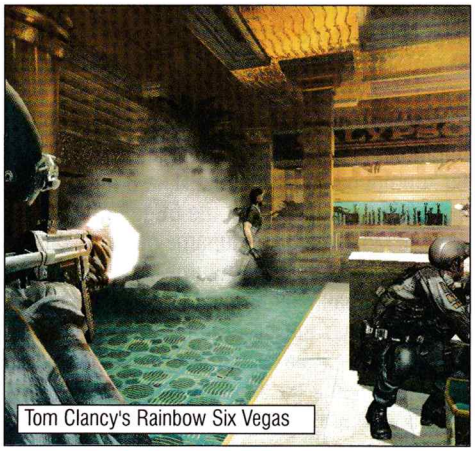

Alone in the Dark


Halo 3


C&C: Tiberium Wars

Battlefield 2142

Splinter Cell Double Agent


Tom Clancy's Rainbow Six Vegas

да убийствено добре – определено едно от най-забележителните неща на E3. Главният герой в него ще се казва Алтаир (което на арабски означава "летящият орел") и ще бъде изключително подвижен – повече дори и от самия принц. От демонстрацията ясно се вижда колко много усилия са били положени за създаването на един наистина жив град. Макар и дребно като идея, е наистина впечатляващо да видите, че ще използвате собствените си ръце, за да си проправяте път сред тълпата (точно както в реалния живот), а няма да се блъскате в хората като някакво безжизнено дърво. Онези от вас, които ненавиждат игри от типа на Thief, могат да си отдъхнат, защото по същество Assassin's Creed ще представлява екшън заглавие. Стелт елементите няма да са задължителни – ако искате да си проправите път през нивото с груба сила, сте напълно свободни да го направите. Всичко до голяма степен ще зависи от собствения ви избор.

Уви, Rayman Raving Rabbids – най-новото творение на Мишел Анцел – не бе демонстрирано на E3. Но един кратък трейлър бе напълно достатъчен, за да си заплюя и тази игра (ако все още не сте видели нашествието на ордата от побеснели зайци, задължително поправете тази грешка). Изглежда модата напоследък е създаване на един максимално жив свят, в който да правите каквото си поискате. Четвъртият Rayman също ще наблегне на това. Ще може да пътувате свободно между десетте свята в играта както пеш, така и със специални животинки, които ще ви улесняват в това отношение. Освен това сега Реймън ще се облича по всевъзможни начини – като диджей, клоун и прочие. Това ще му позволява да използва нови специални умения и ще му дава достъп до заключени доскоро области от света. И останалите игри на UbiSoft не изглеждаха по-малко зле – Splinter Cell: Double Agent, Rainbow Six Vegas и Brothers in Arms: Hell's Highway са все заглавия, които определено трябва да държим под око. Особено последното, което засега се очертава като най-реалистичният шутър, посветен на Втората световна.

От Редмънд с любов

Microsoft също ни поднесоха няколко приятни изненади. Те потвърдиха, че Bungie работят усилено върху Halo 3 и дори ни подразниха с първия трейлър от играта, който показва, че действието ще се развива на Земята (като че ли в Африка) и завършва недвусмислено с думите "Finish the fight in 2007". Възможно ли е това да бъде последната част на една от най-продаваните поредици игри на Бил Гейтс? Явно да.

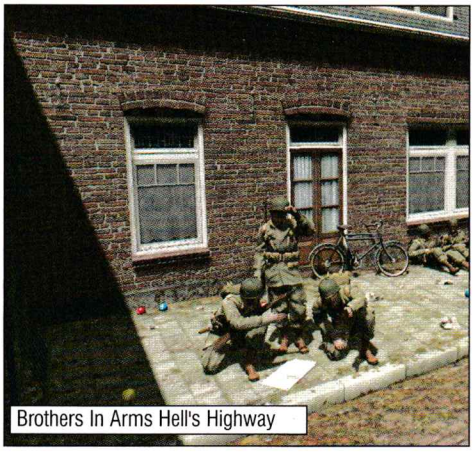
На изложението стана ясно, че Питър Молиньо кове бъдещето на ролевите игри заедно с Fable 2. Естествено, на посетителите бе показан един-единствен трейлър. В него зловеща забулена жена ще ви обясни за различните пътища, по които може да поемете (mind, body, nobility и corruption) и ще ви даде ясно да разберете, че ни очакват една далеч по-фотореалистична графика и герои с не чак толкова преувеличени черти.

Изгарящият поход на Blizzard

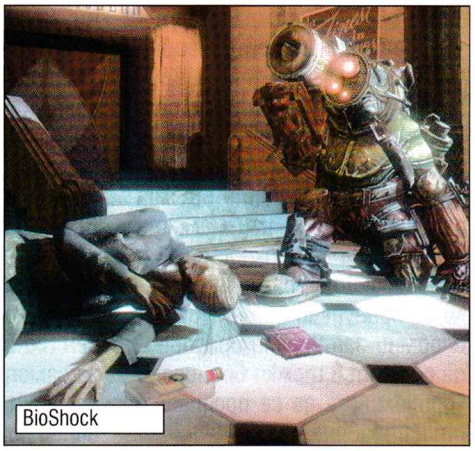
И авторите на World of WarCraft не пропуснаха да се отбележат. След четиримесечно мълчание те най-накрая разкриха коя ще бъде новата раса в Burning Crusade, която ще застане на страната на алианса (не и преди да се похвалят, че вече над 6,5 милиона души в целия свят играят на тяхното MMORPG).

За щастие това няма да бъдат дебилно изглеждащите панди от The Frozen Throne, а нещо далеч по-интересно – т.нар. дранеи. Те са наследници на древните ередари, от които произлиза и лидерът на Изгарящия легион – самият Архимонд. Тази необикновена демонична раса със странна синя кожа е устояла на ужасната сила, която е покварила техните братя, и е избягала от древния си свят. Оттам насетне дранеите са посветили всичките си усилия да сложат край веднъж и завинаги на апокалиптичния поход на Изгарящия легион.

За първи път на E3 бе показан и един от летящите маунтове във WoW (Nether Drake), който прочее изглежда страхотно, както и новият огромен летящ некрополис, който ще се появи с идния пач 1.11. С други думи Blizzard определено не стоят със скръстени ръце. Те дори потвърдиха, че в момента работят върху няколко нови игри, които просто все още не са обявени. Diablo 3? StarCraft 2? Нещо напълно ново? Ще поживеем и ще видим.

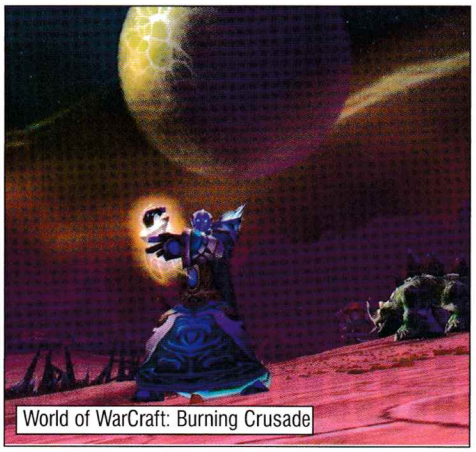

Brothers In Arms Hell's Highway

Star Wars Empire at War: Forces of Corruption


BioShock

Crysis

Gothic III


World of WarCraft: Burning Crusade

По следите на изгубения археолог

За щастие на милиони фенове на Индиана Джоунс (включително и на мен самия) на E3 се появиха и първите признаци на живот от поредната игра с този прочут археолог, изкован от Джордж Лукас и Стивън Спилбърг преди много, много години. Тя все още носи работното заглавие Indiana Jones 2007 и е планирана единствено за конзоли. Да се надяваме, че ще се появи и за доброто старо PC. Като цяло екшън-приключението изглежда чудесно благодарение на две нови технологии.

Първата се нарича Euphoria и би трябвало да изведе изкуствения интелект на противниците и интеракцията им с околната среда до нови висини (например, когато падат от някоя скала, те биха могли да се хванат за ръба и да се наберат). Втората пък ще симулира най-различни материи по възможно най-реалистичния начин.

Но за нея, както и за цялостния геймплей, не се знае почти нищо друго. Единственото нещо, което LucasArts благоволиха да разкрият, е, че действието в Indiana Jones 2007 ще се развива през 1939-та – една година след събитията в "Последният кръстоносен поход" – и че Джордж Лукас ще участва при оформлението на сюжета (който пък няма да има нищо общо с четвъртия филм от поредицата).

Нека силата е с LucasArts

Същите две гореспоменати технологии ще бъдат използвани и при създаването на поредната игра по "Междузвездни войни". За нея обаче се знае просто, че ще носи работното заглавие Star Wars 2007. Моето скромно предположение е, че ще бъде екшън-приключение с джедаи. Пък ще видим. За сметка на това обаче LucasArts разкриха доволно много информация за Forces of Corruption – първия официален експанжън за Star Wars: Empire at War. Накратко ето я нея – една нова фракция (покварените, чийто основни средства за действие ще бъдат саботаж, подкупи, изнудване и корупция), 40 допълнителни единици, 13 планети, около 40% по-големи карти и на гигантските имперски кръстосвачи клас "Executor".

Оттук-оттам

Тъй като мястото ми за писане вече застрашително намалява, а има още пет игри от тазгодишното E3, за които бих искал да ви поговоря, ще се опитам да ги характеризирам с по едно изречение.

> **Alone in the Dark** – бащата на сървайвъл хорър се завръща, за да преобрази жанра, този път поверен в ръцете на авторите на Resident Evil 4.

> **Medieval 2: Total War** – може би най-мащабната стратегия, излизала някога, с усъвършенстван интелект и гигантски битки, в които единиците няма да изглеждат като клонинги една на друга.

> **Heavy Rain** – работното заглавие на следващото уникално приключение от създателите на Fahrenheit.

> **Bioshock** – еволюцията на геймплея продължава, духовният наследник на System Shock е почти готов.

> **Crysis** – най-красивото заглавие на E3, което, по думите на авторите на Far Cry, би трябвало да ви накара да мислите всеки път, когато решите да се спречка те с което и да е от милионите извън земни, решили да нападнат Земята.

> **Gothic III** – мисля, че е достатъчно да кажа просто "първият истински конкурент на Oblivion."

И за финал – онези от вас, които обичат всичко да им е подредено и си планират нещата с години напред, сигурно ще се радват да разберат, че следващото E3 ще се проведе между 16 и 18 май 2007-ма отново в Лос Анджелис – още по-бляскаво и трескаво дори и от това. Дано поне тогава видим какво ни готвят Bethesda в лицето на Fallout 3, който така и не даде никакви признаци на живот на E3 2006!

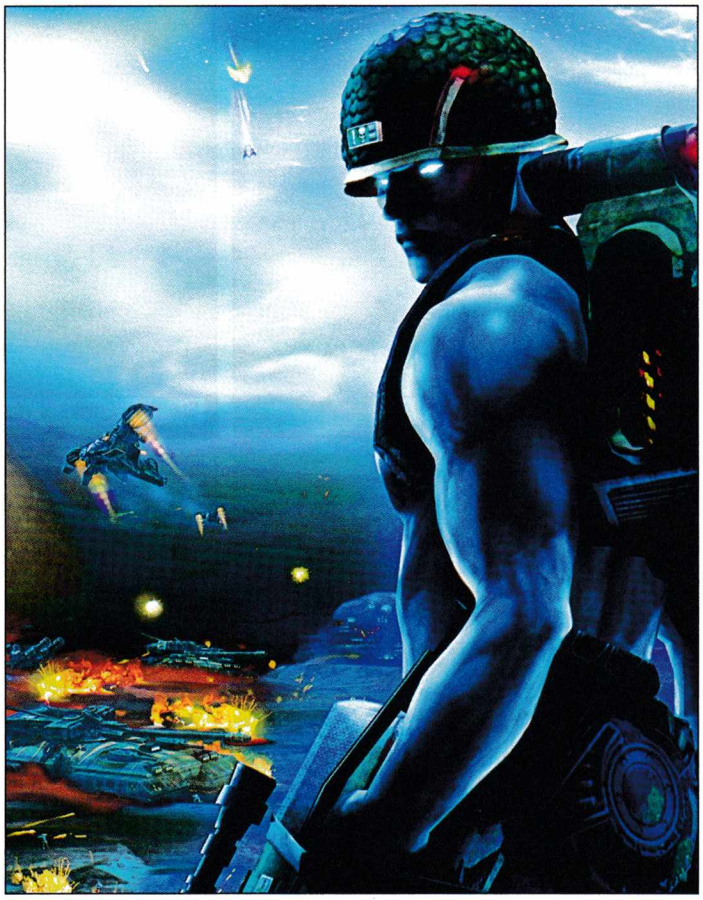
Владимир Тодоров

Добре дошли на Ню Ърт – пропитата от отровни газове планета, върху която се води безкрайна и безсмислена война между Севера и Юга. Война, в която биологичните и химичните оръжия са унищожили и най-малката живинка на повърхността, а обезверените враждуващи сили са принудени да битуват в огромни затворени градове и да се бият в тежки бронирани костюми, за да се предпазят от натравяне.

Войници на бъдещето

Южняците обаче се оказват по-хитри. Благодарение на генното инженерство те разработват перфектните воини, т.нар. ДжиАй – пешаци, имунизирани към всички опасни вещества, реещи се из смъртоносната атмосфера. Тяхната кожа е синя и благодарение на това дори киселина не би могла да им навреди. При поредната въздушнодесантна операция обаче, заради намесата на незнаен предател, всички биват изклани. Или поне така си мислеха северняците.

Точно из този свят, наречен Ню Ърт, се носят легенди за самотен воин, за който няма невъзможни неща. Едро синьо мускулесто копеле със светещи очи и безпрецедентни бойни умения. Последният ДжиАй, който е готов на всичко, за да отмъсти за загиналите си другари. Това е Роуг. Това сте вие. Така че нека битката да започне и тя въобще няма да е кратка!



Последният син екшън герой в поредната война на бъдещето

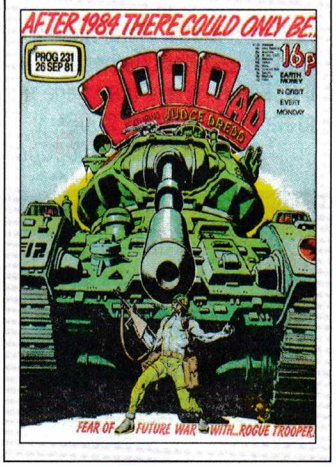
PC
XBox
PS2
GBA

Rogue Trooper

жанр: **Action** | издател: **Eidos** | **www.roguetrooper.com** | хардуер: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **1**

ЕДНОИМЕННИЯТ КОМИКС

Може би малцина от вас знаят, че Rogue Trooper е английски комикс с умерена популярност, създаден от Гери Финли-Дей и Дейв Гибънс. Той се появява за първи път през 1981 г. в списание "2000 AD" (същото в което дебютира и "Съдия Дред", например). Много от елементите в тази книжка с картинки са вдъхновени от Гражданската война в САЩ (имената на враждуващите фракции) и Втората световна (северняците са тоталитарни по природа и носят униформи, подобни на нацистките).



графика	
звук	
геймплей	
общо	5

Приятна изненада

Rogue Trooper стартира директно с гореспоменатата, фатална за южняците, бойна операция. Алармата започва да пищи, вие грабвате оръжието си и скачате от реещия се във въздуха кораб със специална капсула, предназначена да ви стовари на земята максимално бързо и безпроблемно. Но още докато падате, виждате, че нещо не е наред. Пред очите ви започват да измират един по един вашите сини братя по оръжия – техните капсули са разпарчетосани безмилостно от застаналите в готовност артилерийски оръдия на повърхността на планетата. Цялата операция е провал от самото си начало и първата ви задача ще бъде да се измъкнете живи от адското бойно поле. Играта на мига ще започне да ви изненадва малко по малко със своя разчупен геймплей, с който не могат да се похвалят и половината екшъни от трето лице напоследък. Интересно е, че колкото по-малки очаквания имаш към дадено заглавие, то толкова по-лесно успява да ти се хареса. Точно такъв е и случаят с Rogue Trooper.

Прицелване

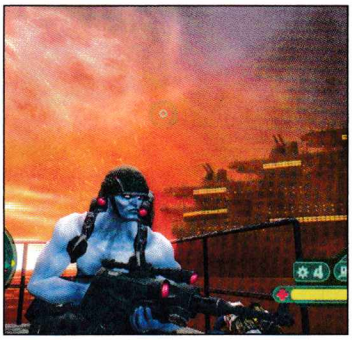
Както вече отбелязах, нашият син анаболен приятел е може би най-перфектният виртуален воин за 2006-та година. Така че напълно логично е да владее тънкостите на занаята си до съвършенство. А те хич не са малко.

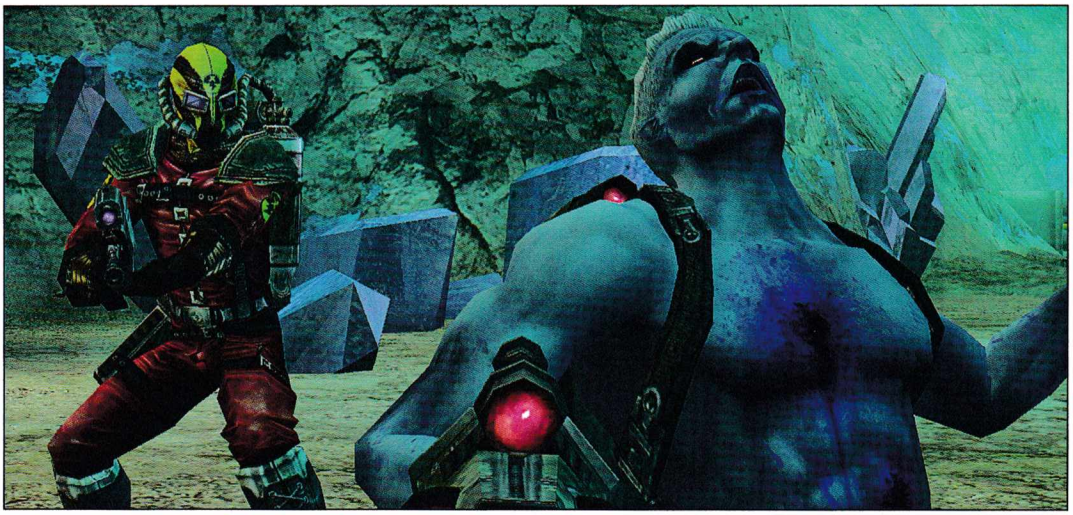
Още в първите минути на сражението загива един от неговите най-добри приятели – Гънър. Благодарение на спецификата на производство на ДжиАй обаче никой от тези воини не може да умре в буквалния смисъл на думата, стига някой техен събрат да отстрани микрочипа от тила им навреме и да го прикачи към част от своята високомодернизирана екипировка. Точно това прави и Роуг с Гънър. Грабва острия като бръснач нож и изважда по леко касапски начин технологичната джаджа от безжизнения син труп. Място на Гънър в случая е на специалната ви пушка. Оттук насетне вашият приятел, който преди да загуби тялото си, е бил отличен стрелец, ще ви позволява да се прицелвате далеч по-лесно с нея, да я използвате за снайпер или дори за стационарна картечница, която може да бъде поставяна навсякъде и активирана и деактивирана, когато пожелаете.

За съжаление малко по-късно пред очите ви ще пукне и Бакпак – още един ваш другар. Но и за неговия микрочип има място – на раничката ви. Оттам той ще може да ви произвежда както нови муниции, аптечки и гранати, така и допълнителни оръжия. Стига, разбира се, да имате достатъчно скрап, който е добре разпръснат из всички кътчета на нивата. Но дори и да не ви се занимава да търсите тези така ценни метални отпадъци, винаги може да ги набавите и от труповете на загиналите в противници. Макар че тогава количеството им ще бъде значително по-малко.

Перфектната примамка

Няма да се мине много време и ето, че и последният приятел на Роуг, хакерът Хелм, ще навири краката нагоре





ре. И както предполага името му, той ще се почувства доста уютно на предната част на шлема ви. Чрез него ще разбивате криптирани ключалки и системи и дори ще го използвате като примамка, което прочее е доста ефектно. Създавате холограма, която се придвижва незабелязано до желаното от вас място (макар че радиусът е ограничен) и след като превключите на по-висок енергиен режим, тя става видима за противника ви. Така може да се прокраднете незабелязано зад гърбовете на гадовете и да ги изколите. А ако се наложи, отново да превключите на холограмата и да я придвижите до друго, по-подходящо място. Разбира се, времето ви за използването на тази примамка е ограничено, така че колкото и да е ефикасна, и тя си има своите недостатъци.

Екшън безкрай

Всичко това, за което си бъбрихме досега, е имплантирано изключително успешно в геймплея на Rogue Trooper, което прави битките ефектни и изключително разнообразни. На всичкото отгоре нашият герой може да използва за прикритие почти всеки обект. Оттам той има две възможности – или да стреля на сляпо, без да се излага на опасност, за да накара и враговете си да се прикрият (пък току-виж някой куршум има късмета да цъфне даден заблуден проклетник), или да се прицели директно в някого. Втория случай, разбира се, го излага на по-голяма опасност. Хвърлянето на различните видове гранати (фраг, лепкави, лимонки, които развалят електрическите сензори) също става с лекота, благодарение на факта, че виждате траекторията, която би трябвало да направят, преди да се взривят.

По терлици

Макар че основният чар на Rogue Trooper се крие в динамичните престрелки, винаги може да превключите на стелт режим, да се прокраднете тихичко зад нечий гръб и да извършите убийство с един замах на своя нож. Това ще ви носи допълнителен скрап от труповете и ще ви помогне да останете незабелязани от останалите противници (особено ефективно е в бази с високо ниво на сигурност). Този момент от играта е улеснен и от факта, че радарът ще ви показва накъде точно гледат и какво виждат враговете ви.

И така, за финал мога да ви кажа единствено: ако търсите неангажиращ, добре сглобен екшън с доволно разнообразен геймплей и сносна графика, която няма да затормози повечето машини, Rogue Trooper е точно това, от което се нуждаете. Нито повече, нито по-малко.

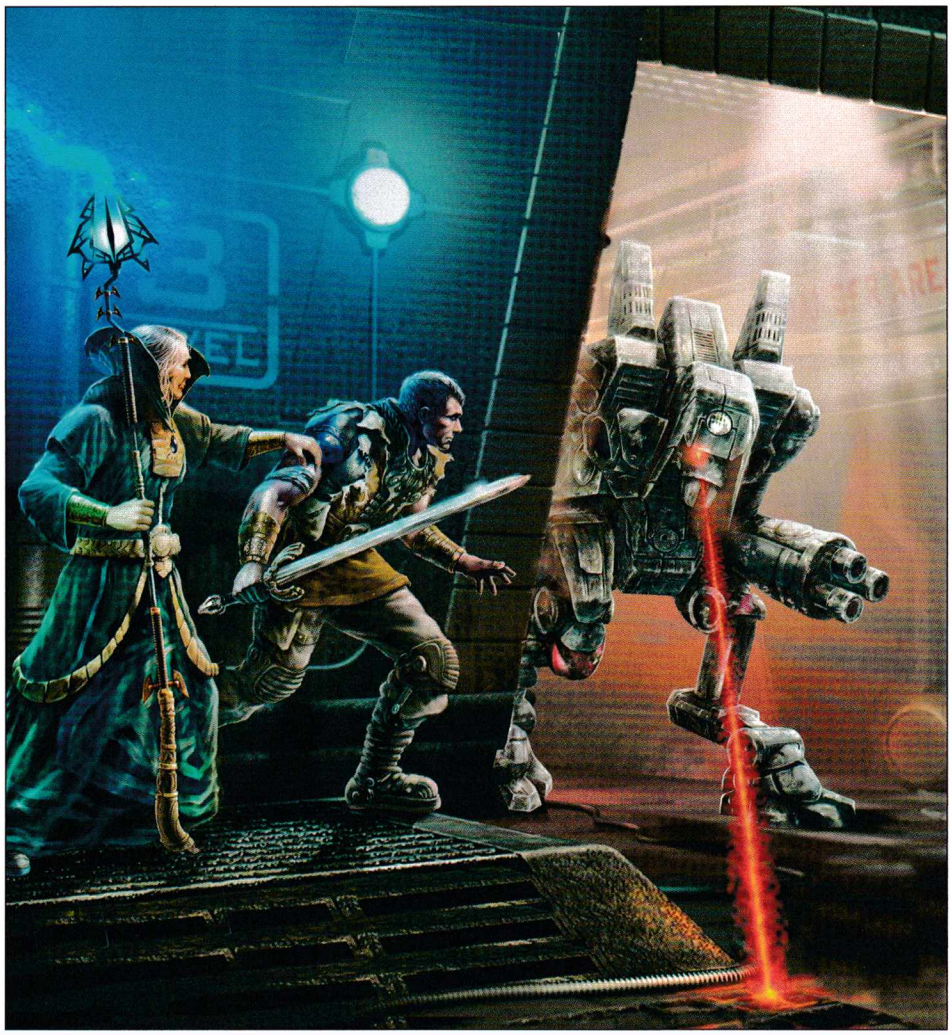
Владимир Тодоров

Звучи като заглавие по Втората световна или като шутър по Студената война. Но е нещо съвършено друго – няма да режете телени огради, да внимавате да не настъпите мина, да търсите патрони из вражеските бункери или да мародерствате като преджобвате труповете на противниковите войници за скъпоценните аптечки. Не! Няма и да следите с бинокъла някой империалист да не премине граничната зона на СССР или пък да се взирате в морската синева за някой кораб на НАТО – пак не. Вие сте пъргав, въоръжен най-много с меч и щит, в една средновековна обстановка, нарисувана доста добре. Има атмосфера, има страх,

има изненади

Изобщо – типично RPG, което, въпреки че не се отличава с нещо революционно или дори с нещо типично свое, заслужава да му се обърне подобаващо внимание поради две причини. Първата е, че 3D-то върви перфектно на слаби компютри.

„Когато мен ме има, смъртта я няма, когато смъртта я има, мен ме няма", древногръцки философ



PC
XBox
PS2
GBA

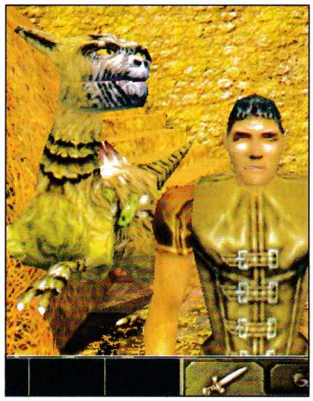
BorderZone

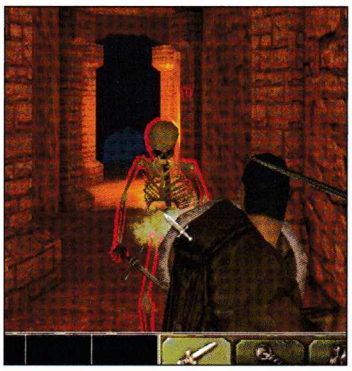
жанр: **RPG** | издател: **1C/Saturn Plus** | **http://int.games.1c.ru/borderzone/** | хардуер: **P 850 MHz, 256 MB RAM, 32 MB Video card** | софтуер: **Win 2000/XP** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **3**

Повечето геймъри, които нямат пари за нова машина, отдавна ходят в геймзалата, но нима не е удоволствие, да подкараш заглавие от тази година на щайгата, която баща ти сам купи преди 7 години за абитуриентския бал на брат ти, и то да е с нелоша графика, перфектен звук и геймплей? Вярно е, че до твоя бал остава само една година и ти скоро ще играеш вкъщи не само Black and White, но дори и Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter. Но дотогава...

Когато свършиш джобните, ще пуснеш BorderZone и ще се почувстваш така, както брат ти преди пет години, когато тракането по клавиатурата по цяла нощ ти пречеше да спиш спокойно, защото по-голямото семейно отроче ти пазеше душата, убивайки нощ след нощ демоните и немъртвите, живеещи в света на Diablo.

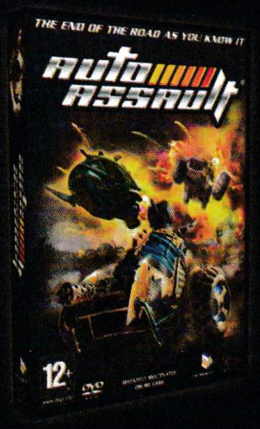
Втората причина да обърнем внимание на играта е, че предстои излизането ѝ на български език, а както знаем, игрите, които са видели бял свят и с Кирил-Методиевите букви, винаги са били приети бла-





графика	
звук	
геймплей	
5 общо	

Г-жа Иванова съкрати на половина пътя до училището на сина си със своя Callisto GXR SE



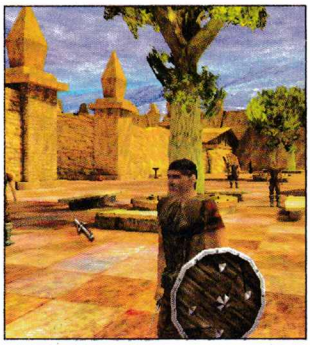
AUTO ASSAULT

EU.AUTOASSAULT.COM

THE END OF THE ROAD AS YOU KNOW IT

NCSOFT NETDEVIL The way it's meant to be played NVIDIA ПУЛСАР www.pulsar.bg DVD ROM 12+ www.pegi.info

© 2006 NCsoft Europe. All rights reserved. Auto Assault, NCsoft, the interlocking NC logo and all associated logo designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. NetDevil is a registered trademark of NetDevil LTD. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All other registered trademarks or trademarks are property of their respective owners.



госклонно от българските геймъри.

Историята

разказва, че годината е 9000-та. Намираме се на планетата Тера, където миналото и бъдещето са потънали в неясната. Легендите за голямата катастрофа се разказват от старците, които твърдят, че преди 6-7 хиляди години хората притежавали сила над природата - древна и забравена магия, позната като наука. Те помнят как човек можел да лети във въздуха, да плува във водата и дори да пътува до Селена. Подвиг, който единствено най-могъщите магьосници сега могат да извършват.

Катаклизмът дошъл, защото боговете много се разгневили на арогантността на хората. „Науката" се обърнала срещу тях и като резултат 5 милиарда души загинали. Когато опустошението утихнало, оцелелите се струпали заедно в изолирани подземни територии по планетата. Минало доста време преди последните хора да рискуват да излязат навън отново, но единствено за да установят, че вече не са сами.

Те открили, че трябва да си споделят Тера с повече от 10 нови раси. Всичките притежаващи разум. Пейзажът и обитателите наистина били силно променени, но човешката натура си оставала същата и скоро хората започнали да си съперничат с новите раси. Еволюцията взела нова форма и хората се самоопределили под името „модис". Те търсили оръжие, ресурси и нови форми за доминация. Дори разработили и старите магьоснически пътища на науката и започнали да се учат как цяло същество може да израсне от капка кръв. Сега, през 9000-ната година, хората се опитват да се възродят отново, не само взимайки уроци от своето разнебитено минало, но също и да се срещнат достойно с предизвикателствата на планетата Тера и нейните найнови обитатели.

Така действието на играта започва в Тария, северна провинция на Камир. Играчът поема ролята на Олаф, 20-годишен младеж от най-далечната граница на Камир. Градът първо е дружелюбен, после става зловещ. Атмосферата е наситена със страх и мрачно настроение. Разработчиците са се потрудили над много детайли – така например през деня летят гълъби и насекоми, има и някои разтоварващи елементи, като смешни кучета и добри котконодобни дракони, които се отглеждат в нещо като конюшни, а поумните скитат свободно по улиците.

BorderZone изцяло се придържа към жанра RPG и в нея не са включени никакви нововъведения, нито заемки от други жанрове. Това за някои може би е липса на въображение или дори на интелект от страна на разработчиците, но аз мисля, че е много добре премислен психологически ход – хората харесват познатото и онова, което могат бързо да усвоят. Компаниите си взеха поука от Heroes of Might and Magic IV, която беше обругана, охулена и отхвърлена не само от геймжурналистиката, но – което е по-важното – от финансовия арбитър – геймърите. Ето защо в BorderZone си има стандартно определяне на качествата и външния вид на героя по клас –

воин, маг, крадец

И при трите персонажа, както вече казах, влизате в ролята на Олаф, един от малкото останали хора на планетата Тера (наименование, което е доста банално според мен). В зависимост от избрания тип ще развивате различни умения, като степен на защита, ниво на сръчност при боравене с оръжията и други. Расите в играта са разделени на групи, класове и професии - има различни чудовища, слаборазвити същества, немъртви и всякакви други гадини.

Голямо богатство представляват оръжията, еликсирите, артефактите и всички материални придобивки на героя, които са разнообразни, даже направо неизброими, и лесни за използване чрез интуитивните менюта, активирани само с един клавиш. Могат да се използват цели

80 вида оръжия

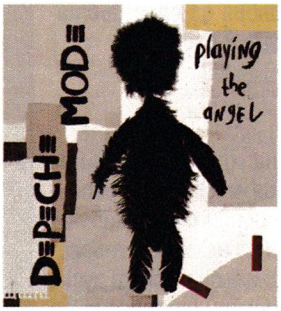
за близък бой и 10 вида за стрелба от дистанция. Магьосниците имат достъп до заклинания, причиняващи парализа, заслепяване, завързване и анихилиране на противника, както и много други видове магии за нападение и защита. Към вашия герой могат да се присъединяват до 5 души, а към целия отбор могат да се включват и наемници и така да станете водач на група до 10 човека.

Като отрицателни черти на играта мога да спомена, че разговорите между героя и жителите на града не са озвучени, а са само със субтитри. Освен това няма посоки за водене на диалога, той е почти винаги линеен, което пък обезсмисля кликането за всяко следващо изречение, вместо целият разговор да си течеше последователно, както е в други RPG-та, когато няма възможност за диалогично въздействие върху събеседника.

Дразни и зареждането, което се случва не е само между нивата, но и при влизането във всяка различна стая или подземие. Освен това забелязах нещо, което не бях виждал в други игри и което е особено неприятно – както си вървиш из града, изведнъж започва процес по зареждане на ниво, чакаш линията да стигне 100-те процента и вече си мислиш, че е някакъв бъг, когато разбираш, че просто е дошло време денят да се смени с нощ. Нима не можеше слънцето да залязва, когато влезеш в някоя стая или подземие, както е в други игри от жанра, а трябва, тъкмо когато си се запътил към търговеца, за да се пазариш за поредната доза артефакти и да вземеш по-як меч и пофенски щит, да цъфва Сънчо, като преди това ти парализира играта за известно време.

В заключение и казано накратко: играта е перфектна най-вече заради това, че управлението е интуитивно и лесно, музиката е вълшебна, а атмосферата – идеална за RPG. Едва ли ще се почувствате излъган, ако си я инсталирате, след като прочетете тази статия.

Свилен Еневъ

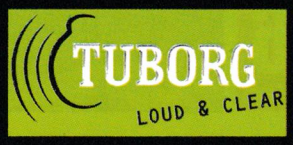


DEPECHE MODE

touring the angel 2005/2006

21 юни 2006, 20:00 ч.

София, стадион Локомотив



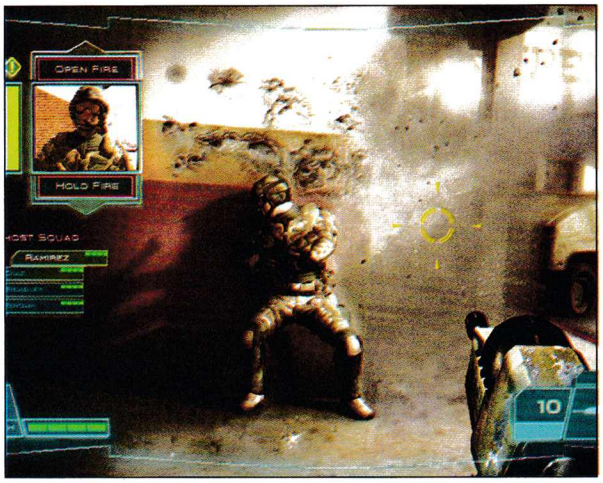
www.depechemode.com

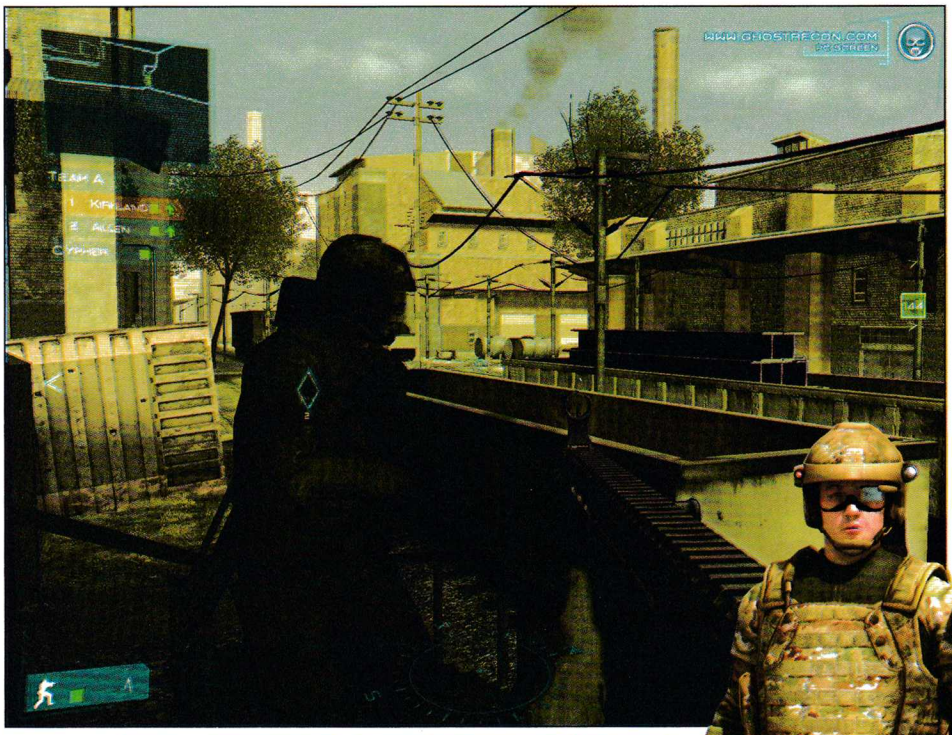
www.sme.bg

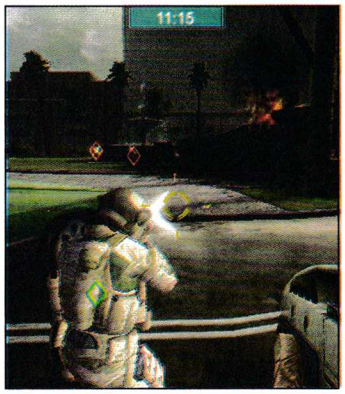
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Жанр: **Tactical Shooter** | издател: **Ubisoft/GRIN** | **www.ghostrecon.com** | хардуер: **P 2 GHz, 1 GB RAM** | софтуер: **Win 2K/XP** | мултиплейър: **Yes**/No | DVD: **1**

Ако се чудите дали е дошло време за ъпгрейд, вземете си тази игра!







графика	
звук	
геймплей	
общо	6

Ghost Recon е поредица с утвърдено име, която вече 5 години пише история. Играта е направена по идея на американския писател Том Кланси (известен с творбите си за спецотряда "Дъга шест") и заради това се чувствам длъжен да започна по американски. А именно с ретроспекция! И така, какво се случи в предишните епизоди?

В началото...

Действието в първия Ghost Recon започва през 2008 година. След граждански размирици в Русия, ултранационалистите узурпират властта в Москва. Техните планове включват повторно връщане на "Желязната завеса", като започват да организират бунтове и въстания из целия балтийски регион. Тук се включва отрядът на "духовете", който, контролиран от ваша милост, трябва да спре въстаниците и да върне мира в района.

Две години по-късно или "Пустинна обсада"

През 2009 година дългогодишните размирици из Етиопия и Еритрея започват отново. Висши военни от етиопската армия са заловени при нелегална търговия на оръжия с ултранационалистки руски групировки. С тяхна помощ Еритрея пак е превзета (след обявяване на независимост през 1993 година). Разбира се, световната общественост е потресена от събитията. След като терористите блокират достъпа до Червено море, "духовете" са изпратени на местопроизшествието и с ваша помощ решават конфликта.

Продължението – "Гръм на острова"

През 2010 година Куба вече е "освободена" от комунистите. Фидел Кастро е починал през 2006 година и американците за взели нещата в свои ръце. Идва време за първите демократични избори от петдесет години насам. Единият кандидат на име Приего е излъчен от FDP (El Frente Democratico del Pueblo или Народен демократичен фронт). За съжаление FDP искат да възвърнат стария строй и са силно антиамерикански настроени. Въпреки че фронтът призовава към мирни избори, американските власти научават за своеволията на партийците и "духовете" за пореден път са изпратени да разрешават конфликта.

Оставаме в региона – "Буря в джунглата"

Веднага след операцията в Куба се оказ-

ва, че колумбийски наркокартел е спонсорирал действията на Народния фронт в Куба. Базирани в Богота, мафиотите подкопават действията на правителството, което тогава се разбира прекрасно с американските управници. След терористичен атентат в американското посолство в Богота "духовете" отново са извикани на помощ.

Въпреки че втората част на играта Ghost Recon никога няма да се появи за PC, действието в нея се развива из Северна Корея и Китай. В този конфликт севернокорейците нападат Китай заради териториални претенции, а Русия и Америка, разбира се, не могат да останат просто наблюдатели. "Духовете" отново успокояват духовете и продължават напред.

Операция "Пределен сблъсък"

Казахстанският президент е похитен от пакистански терористи. Целта е Пакистан да поеме контрол над Казахстан, но, разбира се, ООН и американското правителство не могат да допуснат това. Резултатът е повече от ясен – "духовете" влизат в действие.

Глава трета: Ghost Recon Advanced Warfighter

Годината е 2013, а мястото – Мексико Сити. Открадната е разузнавателна апаратура на американското правителство и по неофициални данни тя се намира в никарагуански бунтовници. Техните планове според контраразузнаването са да продадат техниката на мексиканското правителство, което не е в добри отношения с янките. В същия този момент канадският министър-председател и президентите на Мексико и САЩ се събират, за да огласят ново международно споразумение. На срещата се случва най-лошото. Канадският министър-председател е убит, а президентите изчезват безследно. Капитан Скот Мичел (т.е. вие) и елитният екип "духове" са изпратени на местопроизшествието. Единствената цел на тима е да намери президента на САЩ за не повече от 48 часа и да осигури спокойствие в зоната на размирците.

Оттук започвате Вие!

Ако кажа, че по-красив шутър не съм виждал, сигурно няма да ви излъжа. Ще започна с факта, че авторите на играта бая са се потрудили и са успели да пресъздадат ЦЕЛИЯ град Мексико, който, както сами предполагам знаете, е най-населеното място в света. Според последните преброявания, той има 8,605,239 жители, живеещи в основната градска зона, а заедно с предградията те наброяват 17,308,562 – три пъти колкото цялото население на България! Интересно е, че във версията за X-Box 360 на Ghost Recon Advanced Warfighter (GRAW) е включена помалко игрална площ от тази в PC варианта. Сами ще се убедите колко е обширно игралното поле, след като направите няколко обиколки с хеликоптер над града. Той е в реални размери и краят му не се вижда – буквално. Разбира се, за да се насладите на всички графични красоти, ще трябва да имате видеокарта с поне 256 мегабайта памет, като авторите препоръчват такава с 512. По подразбиране графиката и звука на GRAW са величествени. Аз лично не бях виждал нещо подетайлно и по-изпипано от града, войниците, МПС-тата и въобще цялата визия на играта. Това се дължи до голяма степен на графичния енджин AGEIA PhysX, който поддържа най-новите графични карти.

Като геймплей GRAW не се отличава много от предшествениците си. Ще трябва да поемете контрол над малък отряд от войници (Ghost Team) и с тяхна помощ да решите конфликта. Действието се развива на чекпойнтове, като, когато достигнете до такъв, ще получавате информация за по-нататъшните ви цели. Достигането до следващия чекпойнт не е толкова лесно, колко звучи. Противниците ви имат много добро AI и са

подготвени за всякакви изненади

Те поглеждат от ъглите, без да показват цялото си тяло, търсят прикритие или казано накратко – имат много добър интелект. Тактическата карта ще ви бъде много добър помощник, като на нея ще виждате всяка нужна ви информация за разположението на вражеските, както и на вашите войници. От нея дори можете да давате и заповеди на екипа си, като така играта в някаква степен дава вид на стратегия. Иначе при нормален режим геймката изглежда много красиво и напомня на най-добрите тактически шутъри, които някога сте играли. С помощта на бързи клавиши можете да давате наставления на останалите бойци от отряда, които те следват без възражения. Разбира се, понякога те действат не достатъчно адекватно и затова е най-добре да разчитате главно на собствените си умения и после на тези на останалите от отряда.

Истината за Ghost Recon Advanced Warfighter е, че едва ли в момента има български геймър, който да може да я подкара на пълни детайли. Изискванията ѝ са толкова високи, че всеки собственик на PC може да се замисли за ъпгрейд. Аз лично бих я препоръчал на всеки, който може да си позволи да я подкара, защото военните действия в нея са почти едно към едно с реалността. Като добавим към това възможността да се разходите из истинския Мексико Сити, съчетано с невероятните графика и звук, то GRAW със сигурност ще получи доста високи оценки от всички геймкритици.

Орлин Широв

19 стотинки

на компютър месечно струват всички игри на Gramis за геймклубовете

Вече има удобна възможност за мултиинсталация

Нашето предложение към компютърните клубове включва опцията за мултиинсталация, която дава право всяка закупена игра да се играе на всички компютри. Таксата на лиценза за мултиинсталация е 0,19 лв. месец на компютър. Цената е с включен ДДС.

Минималното количество игри*, които трябва да закупи клубът според броя на машините в него, е следният:

До 10 компютъра	– 3 игри
От 11 до 20 компютъра	– 5 игри
От 21 до 50 компютъра	– 10 игри
От 51 до 100 компютъра	– 15 игри
Над 101 компютъра	– 20 игри

**Посочените количества са за заглавия от 19,90 лева. Игрите от 9,90 лева се смятат като две за една.*

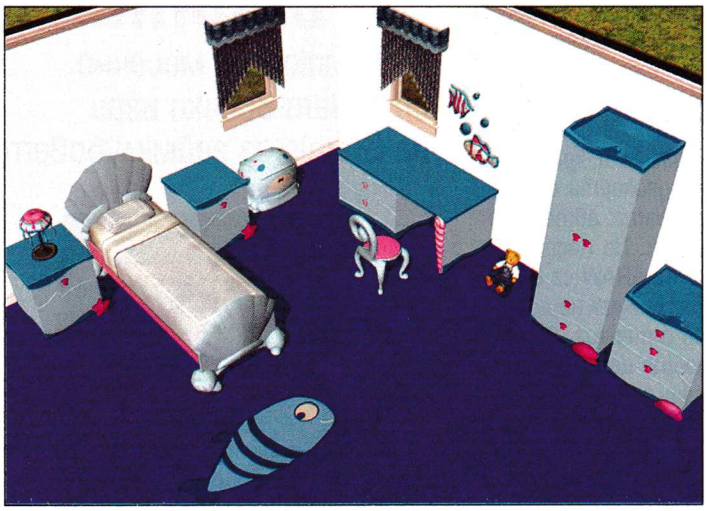
GRAMIS
компютърни игри на български

ТРАНСФЕР® ГРУП

Търговски партньор на Gramis за клубовете в цялата страна е "Трансфер Груп" ЕООД

Информация за игрите:
www.gramis.com
info@gramis.com

Сключване на лицензионни договори:
"Трансфер Груп" ЕООД,
gsm (088) 8393141
тел. (032) 624080, в. 101, 103

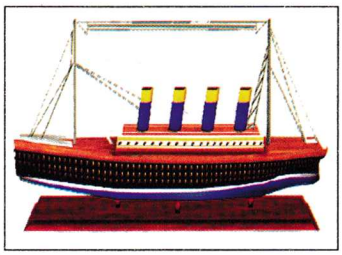


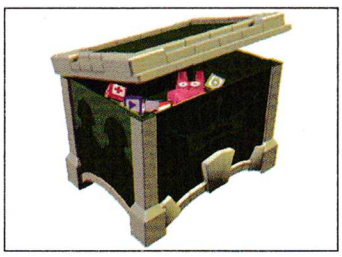
PC
XBox
PS2
GBA

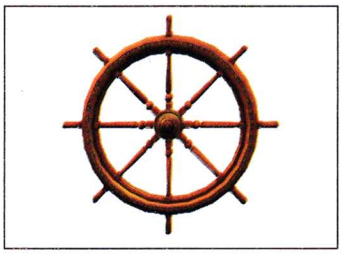
The Sims 2: Family Fun Stuff

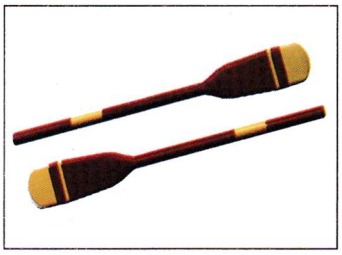
жанр: **симулатор** | издател: **EA / Maxis** | **http://thesims2.ea.com** | хардуер: **P 1 GHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

Давай, Боже, още може :)









графика	
звук	
геймплей	
общо	3.5

Няма и два месеца след последния експанжън Open or Business и ето че ЕА излязоха с ново продължение за едно най-добре продаваните заглавия в гейм индустрията. По нашите земи се ширят други моди сред геймърите, но поредицата се радва на особена почит по света. Явно това кара издатели и разработчици дружно да обединят усилия по максимално извличане на печалба от симулатора за човешко поведение.

И ето ни участници във Family Fun Stuff. Ако сте любопитни да задоволите любопитството си с какво точно ще се забавлява вашето семейство от виртуални кукли, бързам да уточня. Това няма да е някоя нова дейност, нито пък генерална промяна в установения геймплей от последния експанжън. Целият този шум от страна на ЕА, че предлага истинско допълнение е само прах в очите на пристрастените фенове. Всъщност истината е друга – изданието предалага точно

60 нови предмета

обединени с три тематични групи – морска, подводна и фантастична. Ни повече, ни по-малко.

Но Lyndsay Pearson – главен разработчик на поредицата, е на друго мнение. В свое интервю той със сантиментални нотки разяснява как изключителната необичайност на новите теми е пречела да се добави котва или рибарска мрежа в сериозния геймплей на University, какво остава за дискотека от Nightlife, издържана в стил за принцове и принцеси. Ето защо ЕА взела решението да обърне специално внимание на идеите на разработчиците и по-нестандартните да ги обедини в отделен експанжън.

Този похват на пренасищане издателите приложиха миналогодишната Коледа с Holiday Party Pack, в който новите теми бяха подчинени на настроенията по това време на годината.

Сега явно бързат да хванат лятната вълна с подчертано морските предмети и декорации – килимче-рибка за детската стая, Chair de la Mer с облегалка, наподобяваща пипала на октопод, или пък First Mate's Desk – бюро за писане с декоративна средиземноморска раковина и чекмеджета като вълни.

Де факто,

морска и подводна тема се припокриват

но ако държите детето ви да спи в подобна атмосфера, са налице всички предпоставки. Фантастичните елементи се прокрадват с кутии за играчки с изрисувани коронки по тях, килимчета с феи и настолни лампи наподобяващи кристални топки. Цялото фемили ще може да преживее летните горещини по новата хавайска мода, а ако пък поиска да развесели пощальона, може да се премени в крокодилска маскировка. И камъчета за градината вече са на разположение, зайче-байче да седи между цветята и общо взето това покрива по-интересните предмети.

Ако питате мен – пълни измишльотини, които бе редно вече да присъстват в играта. Похвално е, че има развитие в посока на стилизиране предметите за вътрешно оформление, но дали си заслужаваше да излиза цял експанжън, който дори бе така направен, че се наложи пач, коригиращ бъговете. А знаем – където има бъгове, някой не си е свършил работата.

Спирам с подчертано скептичните си коментари по отношение на продуктовото допълнение The Sims 2: Family Fun Stuff и оставям на вас да прецените доколко мислите ми отговарят на действителността. Ако за първи път пристъпвате в необятните земи на поредицата – знайте, че възможностите ѝ за симулативна реалност са наистина достойни за уважение. Но ако като мен очаквате да речем трета част с възможност за онлайн игра със съседите и чат в реално време – ще се отегчите. Ама много.

desi|re

NEW MUSIC AGENCY PRESENTS

APOCALYPTICA

02.06.06 19:30

LIVE IN SOFIA

SUPPORT

WARTIME

ЗАЛА

ХРИСТО БОТЕВ

WWW.NEWMUSIC.BG WWW.APOCALYPTICA.COM WWW.TICKETSTREAM.BG

БИЛЕТИ СЕ ПРОДАВАТ ЧРЕЗ TICKET STREAM BULGARIA НА СЛЕДНИТЕ МЕСТА
MUSIC FASHION (СОФИЯ), ORANGE MUSIC (СОФИЯ), BOARDSHOP (СОФИЯ, ВАРНА), КЛУБ СТРОЕЖА (СОФИЯ)
НА ТЪМНО (ВАРНА, ВЕЛИКО ТЪРНОВО, ДОБРИЧ, ПЛЕВЕН, РУСЕ, СТАРА ЗАГОРА, СОФИЯ), MUSIC CENTER (ПЛОВДИВ)
КАКТО И В ИНТЕРНЕТ С ПЛАЩАНЕ НА МЯСТО ПЛИ ДЕБИТНА КРЕДИТНА КАРТА НА АДРЕС WWW.TICKETSTREAM.BG

Усещате ли мириса на нафталин?

PC
XBox
PS2
GBA

American Conquest: Divided Nation

жанр: Strategy | издател: CDV | http://www.americanconquest.de/ | хардуер: P 800 MHz, 256 MB RAM | софтуер: Win All | мултиплейър: Yes/No | CD: 2

На всеки се е случвало да подкара някоя стара, но любима геймка и да остане крайно разочарован от това, което виждат очите му. Времето обикновено си казва тежката дума – графиката изглежда овехтяла, сюжетът – изтъркан. Случаят с American Conquest: Divided Nation е подобен. Вторият експанжън на реалновремевата стратегия на GSC Game World предлага единствено стандартните подобрения – нови юнити, постройки, карти... В това няма нищо лошо – много поредици минават между капките и по този начин. Проблемът тук е, че играта изглежда силно овехтяла. В геймката, която пресъздава събитията от ранната американска история през XIX век, ще откриете девет кампании, общо около петдесет карти, над сто нови единици и двадесет допълнителни сгради. Но това не е достатъчно, за да може тя да се наложи на пазара през 2006-та година. Особено след като Age of Empires III вече видя бял свят.

Загубени във времето

В стремежа си да ни предложат една исторически коректна игра програмистите от GSC Game World така са се заровили в миналото, че направо са си останали там. Насочили са огромно количество от енергия си в пресъздаването на Тексаската война за независимост, Гражданската война и Битката за Ню Орлеанс. Това са основните събития, случили се в периода, обхванат от сюжета на играта – 1815-1865. За да позволят на геймъра да почувства атмосферата на едни от най-значимите сблъсъци на територията на Америка, производителите са се погрижили да измайсторят нови войници и униформи. Divided Nation предлага и богат набор от оръжия, използвани от тогавашните солджъри. Сраженията са пресъздадени на базата на автентични топографски карти и исторически документи. Идеята на GSC Game World да създадат малък брой враждуващи фракции (Union, Texas, Confederacy и Mexico), но всяка от тях да има коренно различни юнити, е добра. Уви, реализацията е слаба. Разликата между бойните единици е повърхностна и трудно забележима. Основните новости, с които може да се похвали експанжънът, са добавените кампании и карти, около стотина юнита (заселнически войскови части, нови артилерии, медици и т.н.), и двадесет невиждани досега постройки.

графика	
звук	
геймплей	
общо	3.5

Съдържание

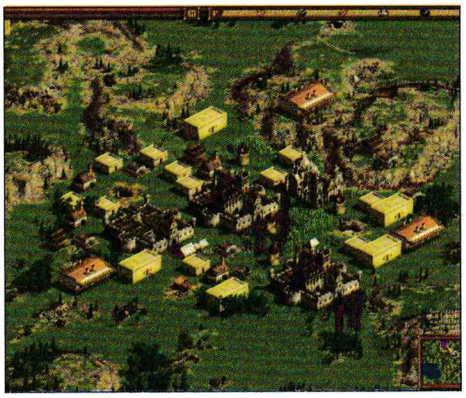
Сингълплейър кампанията се състои от девет части, разделени в четиридесет и три мисии. Както се досещате, всички те са с историческа насоченост. Провеждат се на повече от тридесет различни по големина карти. Сюжетната линия проследява пътя на едни от най-известните генерали от онова време и отразява техните най-знаменити победи и загуби. Divided Nation ви приканва да усетите атмосферата (доколкото е възможно това на базата на примитивното графично оформление) на битките при Гетисбърг и Шайло, прекосявайки гъстите северняшки гори и горещите пустини на юг. И дори да се включите в обсадата при Аламо – едно от най-значимите събития от времето на войната между Мексико и Тексас.

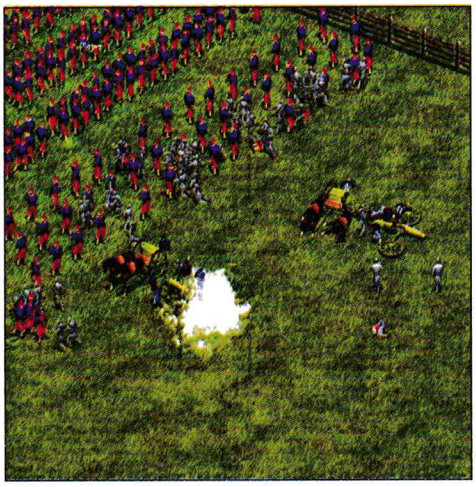
Основното нововъведение, с което се сдоби предишният експанжън, е налице и тук. В мултиплейър можете да разцъкваме Battlefield режима. Ако не си спомняте, той ви предлага възможността да се съсредоточите върху провеждането на битки. В случая те няма да са с конкретна историческа натовареност, но за сметка на това са перфектно балансирани и ще ви позволят да разработвате и изпробвате нови тактики и стратегии или просто да размажете противниците си.

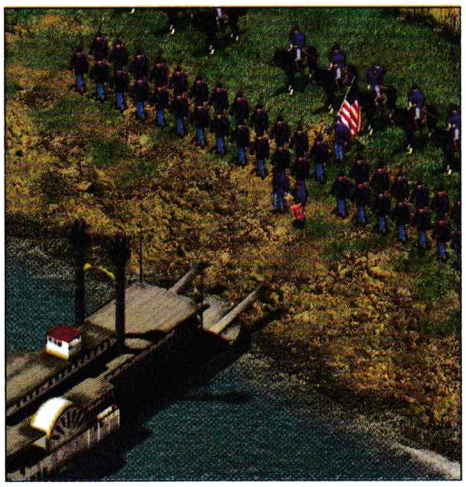
Ретро визия

Чувствам се малко замаян, главата ми се върти, все едно съм изпил бутилка от най-долнопробната българска водка, а краката ми се подгъват като разтопена от слънцето дъвка. Това е ефектът от пътуването във времето, устроено ми от въпросната геймка. Току-що се завръщам от близкото минало, където успях да открия създателите на графичната платформа, която захранва Divided Nation.

БЕЗАПЕЛАЦИОНЕН ШУТЪР, ПОДПРАВЕН С ТАКТИЧЕСКИ И РОЛЕВИ ЕЛЕМЕНТИ, УКРАСЕН С ОТЛИЧНА ГРАФИКА И ЗАШЕМЕТЯВАЩ ЗВУК
ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ!
VIVISECTOR
Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, Пикадили, Multirama, Pulsar, Technopolis, Техномаркет, АЙПИ Ентертейнмънт, вестникарската мрежа, специализираните магазини. Бензиностанциите на OMV и Opet. Онлайн: Интернет хипермаркет GET.BG – http://get.bg
19.90лв
Дистрибуция: "МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД София, Младост 4, бул. "Ал. Малинов", бл. 458 тел: (02) 9744951, 9744953 и 9744630, e-mail: office@mart.bg web: www.mart.bg
Издател на "Vivisector" за България е Gramis. Всички наименования са запазени марки на техните собственици.
GRAMIS
компютърни игри на български







Според "експертите", работили по този гениален за миналия век енджин, той е понесъл редица подобрения и вече притежава съвременно излъчване. Единственото нещо в тази насока, което отчитам като реално изпълнено, е възможността за по-мащабни битки. Вече числеността на войниците на картата може да достигне четиридесет хиляди. За сметка на това юнитите изглеждат като разхождащи се химикалки, а теренът – като мърлява носна кърпичка. Девелъпърите твърдят, че са се погрижили за подобряването на изкуствения интелект на вразите, но от това, което видях, не останах напълно убеден, че е така.

Накъде клонят везните

Преди да пристъпя към заключителните си думи, искам да обобщя положителните и отрицателните черти на втория експанжън на American Conquest – Divided Nation. Плюсовете се изчерпват със стандартните подобрения, които вече изброихме – нови единици, сгради, карти и наличието на солидно количество историческа информация (която може да се използва с образователна цел). Недостатъците са повечко.

Като започнем от остарялата графична платформа, минем през невероятно неудобното управление на камерата и системата за приближаване и стигнем до липсата на свежи идеи. Въпреки явния дисбаланс между положителните и отрицателните качества, сигурно има хора, които да се изкефят на Divided Nation – такива, които са били в кома последните няколко години и не са виждали компютърна игра в този период. Или пък хардкор феновете на поредицата.

Заключение

Човешката цивилизация се крепи на прости, ама много прости закони, взаимодействия, аксиоми, теореми и други подобни щуротии. Благодарение на тях всеки представител на вида хомо сапиенс знае, че не е хубаво да се убива – това е приносът на религията. Интелигентните хора са наясно, че за да имаш приходи, трябва да извършиш определена работа, въз основа на която да те възнаградят – приносът на икономиката. Дори и децата са чатнали, че е по-изгодно да свалиш mp3-ка, отколкото да си купиш оригинален албум – развитието на логическата мисъл.

Има и закони, които важат със страшна сила за гейминдустрията. Според един от тях е невъзможно да създадеш игра и да се опиташ да я продадеш след пет години, защото конкуренцията тогава ще е много по-развита и ще те смаже като хлебарка. Това е основен постулат, който всички производители на игри би трябвало да спазват. Но за съжаление "историците" от GSC Game World явно не мислят така. За сметка на това благодарение на тях можете да осъществите напълно безплатен полет в миналото само чрез кликването на иконката с надпис Divided Nation. Така че и те са дали своя принос за развитието на човечеството. :)

Асен Георгиев

3 месеца на половин цена

Стани клиент на НЕТ ИС САТ и получаваш 3 месеца Интернет достъп на два пъти по-ниска цена! Тарифата избираш ти!

УСЛУГАТА ВКЛЮЧВА:

- Интернет достъп
- безплатен модем без депозит
- безплатна пощенска кутия 50 MB
- безплатен уеб хостинг 50 MB
- 2 безплатни IP адреса
- денонощна поддръжка
- удобно разплащане – през банкомат, E-Pay или с карти
- потребителски сайт http://support.netissat.bg

NET IS SAT
YOUR INTERNET PARTNER

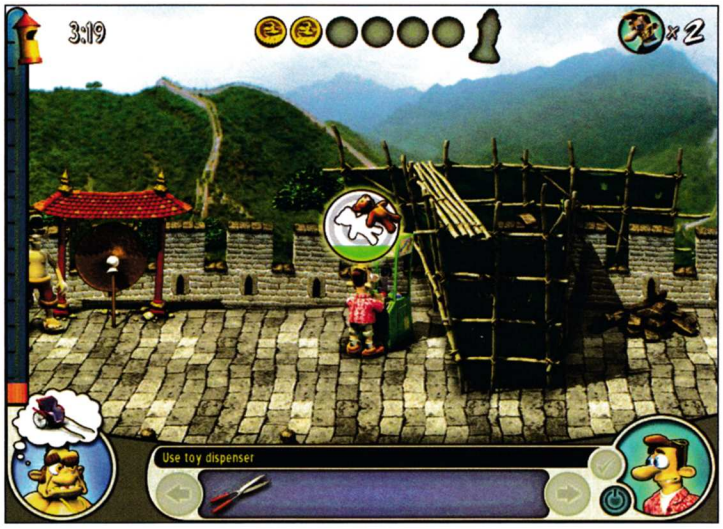
трафик	скорост/Kbps	цена за 1 месец	промоционална цена за 3 месеца
неограничен	384	22.00 лв.	33.00 лв.
неограничен	512	33.00 лв.	49.50 лв.
неограничен	768	44.00 лв.	66.00 лв.
неограничен	1024	55.00 лв.	82.50 лв.
неограничен	1536	77.00 лв.	115.50 лв.
неограничен	2048	99.00 лв.	148.50 лв.
неограничен	3072	155.00 лв.	232.50 лв.

Всички цени са с включен ДДС

Промоцията е валидна за клиенти на кабелна телевизия ЕСТ НЕТ в рамките на София

За информация - безплатен денонощен телефон 0800 1 12 12 и http://netissat.bg

Кретенията продължава...



PC
XBox
PS2
GBA

Neighbors From Hell 2: On Vacation

Жанр: **Puzzle** | издател: **Cinemawaremarquee** | **www.cinemawaremarquee.com** | хардуер: **P 800 MHz, 256 MB RAM** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: Yes/**No** | CD: **1**

"Драги зрители, добре дошли в поредния епизод на „Адските съседи". Най-новото, най-готиното, най-смешното и най-ниско платеното реалити шоу в историята компютърните игри. А, да, поради малкия бюджет актьорите ще си останат най-нелицеприятните. Не е нужно да си леко смахнат, за да ти хареса, но определено помага. Тази вечер сме ви приготвили 14 нови и изпълнени със съспенс истории. Затова настанете се удобно пред телевизорите, изтупайте пуканките от потника си и пригответе охладената бира. Започваме!"

Интро

Първата Neghbors From Hell беше... оригинална и нищо повече. Втората се опита да тръгне с малко по-добра графика, малко повече опции и посъбра доста фенове, но отново нещо липсваше. Затова е доста учудващ истинският скок, който поредицата отбелязва с този експанжън. Но да не прибързвам.

Концепцията на играта е доста простичка: главният герой на шоуто е Woodie – пикльо с готини идеи как да прецаква дебелия чичко съсед. На слайдващ се изометричен екран има разположени обекти, които можете да вземете, и други, с които да си взаимодействате. Когато направите правилната комбинация: предмет-място, се случват няколко неща. Съседът бива прецакан, награждават ви с кратка анимацийка какво точно му се случва и печелите нещо си, нужно ви, за да минете нивото.

Съседът винаги следва една и съща рутина от действия. Голяма част от геймплея е избирането на правилния момент за изиграването на поредния номер. Ако се окажете в една и съща стая с чичкото, получавате един хубав пердах и Game Over (в експанжъна това е променено). При добър тайминг можете да навържете няколко номерца едно след друго, което пък ви дава допълнително точки. Крайният резултат е, че по-малките геймъри се радват на шаренките картинки и общия идиотизъм на заглавието, а за по-възрастните присъства предизвикателството на един добър логически пъзел.

Новичко

Като начало ще ви направят впечатление доста подобрените графика и интерфейс на играта. Визията отново си остава заключена в двете измерения, но всички обекти по екрана са доста по-мащабни и по-пъстри. Героите също са станали по-внимателно нарисувани и движенията им по-малко дървени. Общият нюанс на еднообразие и сивота е заменен с доста пъстра цветова гама. Карикатурният стил на художниците пък придава именно тази веселяшка атмосфера на заглавието, към която то винаги се е стремяло. Дисплеят е доста изчистен. Сега всеки успешен номер се отбелязва с златна монетка в горната част на екрана. Степента на изнервеност на съседа е сменила уютното си местенце от долния десен ъгъл с една дъ-ъ-лга черта, стояща като рамка. Така доста по-лесно се ориентирате кога какво да направите, защото, ако искате да докопате и последната паричка на някое ниво и да грабнете златната статуетка, то трябва да го вбесите до края.

Всичко започва на кораба, на който съседът е поел на ваканционното си пътешествие. В 14-те нива на играта ще обиколите (вива!) Мехико (Антаре!), Индия и Китай. Ос-

ИЗ "НАРЪЧНИК НА МЛАДИЯ ПАКОСТНИК"

1. Наблюдавайте внимателно какво прави съседът. В началото на всяко ниво отделете 4-5 минути, за да свикнете с рутината му.
2. Тайминг и пак тайминг е ключовата дума за големите успехи. Разберете кое действие на съседа след кое следва и между кои има по-големи паузи, преди да подредите капаните. Определете "първото" (най-често то идва, след като чичото спи на шезлонга) и започнете да залагате капаните от него в посока на часовниковата стрелка по екрана.
3. Преди да започнете поставянето, бъдете сигурни, че сте взели всичко, нужно ви за тях.
4. Някои предмети не служат за трикове, а за да докопате други – лесно ще се ориентирате.

графика	
звук	
геймплей	
общо	4.5

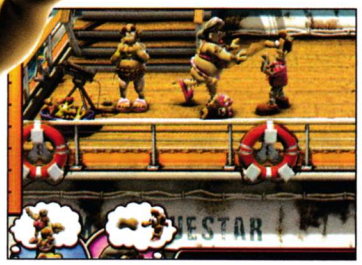
вен новите местности, Woody се сблъсква с 2 нови животински... така де – женски елемента. Първият е Олга и пискливото ѝ отроче. Тази ... "дама" с напращели форми и общата визия на хипопотамфитенс маниак е взета на прицел от страстта на съседа. Макар и да не може да навреди на главния герой, голяма част от действията ви ще са свързани с нея, и ако успеете да я прецакате, то не вие ще изядете боя.

Втората преграда

пред целеустремеността на Woody, а и на вас самите, е мамчето на съседа, вървяща в комплект с едно уродливо и изнервящо кученце. Поредната хуманоидна форма на живот с афинитет към калориите и холестерола. Също като синчето си, ако ви сгащи, ще ви удари един хубав тупаник, а понякога прозорецът, в който можете да действате без да попаднете под погледа на някой от семейството, е доста малък. Слава Богу, че мамчето вече не е първа младост и обича да си похърква, давайки ви шанс да действайте безнаказано около нея, а и честите ѝ визити до кабинката с двете нули също помагат. За разлика от предишните 2 игри Woody вече има право на 3 гафа (или ошамарвания, въпрос на гледна точка) преди да свърши нивото, но не се отпускайте прекалено много.

Ще можете да разцъквате това ниво, което си пожелаете, но за да отключите следващата серия епизоди, трябва да сте събрали определен брой монетки (най-често – минималния за всички, а на едно да сте взели и бонус монетката). Трудността на играта нараства прогресивно, но плавно с всяка минала мисия. Към края, в момента в който задействате серията от номера, внимателно планирани и подготвяни почти половин час, се чувствате като диригент/ композитор, слушащ перфектното изпълнение на тренираната с месеци увертюра.

Новите обекти за интеракция са доста разнообразни



и забавни. Тези, които можете да вземете услужливо, сменят формата на курсора в ръчичка. А за да се сетите кое къде се слага (хъ-хъ-хъ), можете да цъкнете върху всеки един обект с иконката на очички и да получите кратка и подсказваща информация за него. Не прибързвайте, вече няма таймерче, отмерващо оставащото ви строго определено време. Внимателно обмислените планове се отплащат доста по-добре.

Визуалните и геймплейните подобрения в сравнение с предните части правят играта доста по-интуитивна и плавна. Всъщност в много отношения NFH-On Vacation повече прилича на изцяло нова игра – продължение, отколкото на стандартен add-on.

Outro

Всъщност играта е голяма зарибявка. Нужни ми бяха около 15 минути, за да сменя скептичното си лице с приятно заинтригувана физиономия. След още около час настървено за 8-ми път се опитвах да извлека максималното от една от мисиите и малко след като и последният капан прецака съседа, с учудване констатирах, че имам склонност към индиански победоносни танци в центъра на стаята. На диска с експанжъна ще намерите и цялата 2-ра част на Neighbors From Hell, което е удобно, ако досега не сте я разцъквали. Като негатив може да се спомене, че играта се минава за по-малко от 6 часа, но, от друга страна, тя е от типа леки, развлекателни и разтоварващи заглавия, които се пускат след тежък ден в училище или по време на цигарена пауза в офиса.

Георги Панайотов

Eros Ramazzotti
Apocalyptica
Fear Factory
Hatebreed
Goldie
Obituary

Купете билет в магазини: Boardshop, Music Fashion, Napa's Graffstore, Orange, Trip House, На Тъмно и клуб Строежа
Електронни билети (e-tickets) на адрес: www.ticketstream.bg; Тел. 02/ 981 38 59

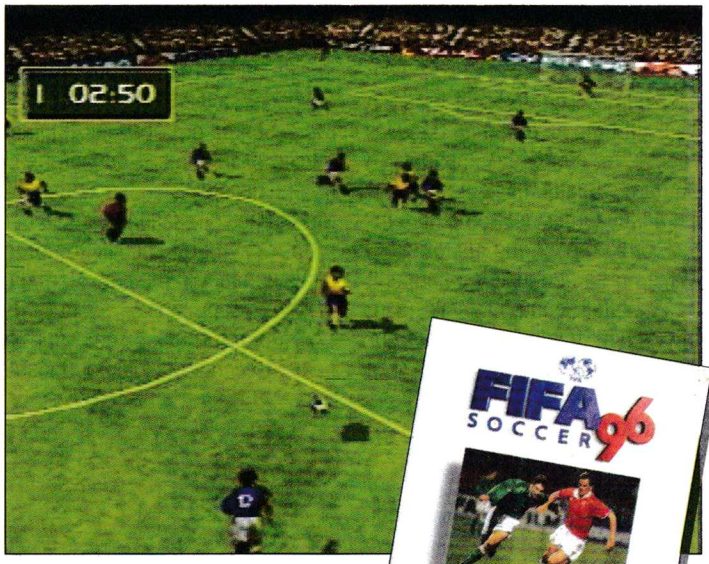
"Да врътнем едно мачле"

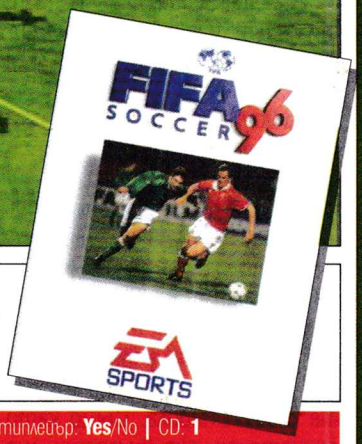
ФИФА '96 за PC тръгна по родните пазари във време, по което в България компове бяха към, Интернетът за пишльовци като мене беше мокър сън, а игрите в мрежа – удоволствие достъпно за малцина избрани (като инфантилните журналисти от един спортен вестник, какъвто беше случаят с бащата на един мой съученик – DOOM 2 deathmach кикзз азз!).

"The name of the game..."

свят, да осъществяваш custom лиги или направо да поемеш по пътя към световната купа!

Между другото (ако ми позволите лиричното отклонение), думите "да нагласяш" мачове, ме навеждат на мисълта колко по-интересна щеше да е ФИФА, ако беше правена в България... Представете си само – пари под масата, да има уговорени срещи, симулации на терена, изцепки пред журналисти ("Духайте супата!") и даже една мини игра с





PC
XBox
PS2
GBA

FIFA SOCCER '96

Жанр: **Sport sim** | издател: **EA** | **www.ea.com** | хардуер: **Pentium 90 MHz, 8 MB RAM, 512 KB Video card** | софтуер: **Win All** | мултиплейър: **Yes**/No | CD: **1**

Та в едно такова смътно време ФИФА за PC успя да се наложи доста бързо, влезе в устата и сърцата на хората, и даде мощен тласък на EA. С две думи играта стана "култова" още по време, когато "култов" не беше модерен лаф...

"Sex, soccer and porciq кебапчета, ако обичате"

Един от най-трудните моменти във футболните симулатори е как да предадеш комплексността на една отборно-мениджерска игра като soccer-а и в същото време да запазиш уникалната атмосфера на терена.

Много е готино да си правиш селекция и да избираш от близо 300 отбора по целия разярена агитка ултраси VS конни полицаи (о, плачи сърце!)!

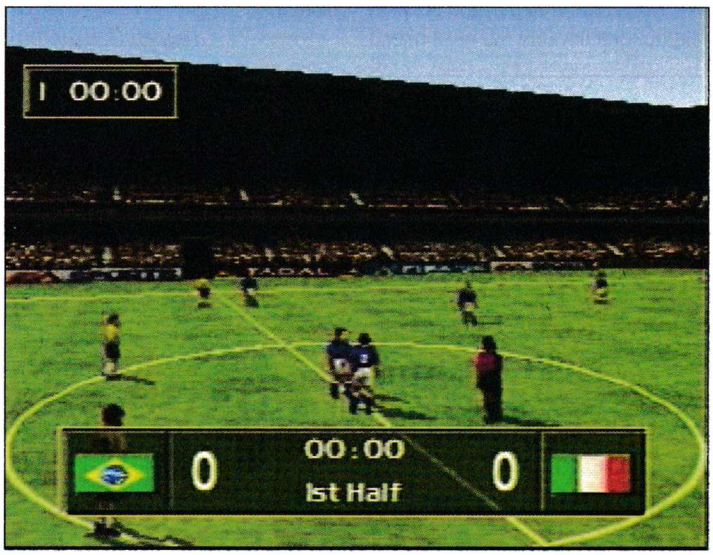
Каквото и да си говорим обаче, няма нищо по-приятно от самата атмосфера на стадиона... От разстоянието на годините направо ум да ти зайде как успяха да сътворят такова чудо с игра, която върви на 512 KB видео памет!

Невероятен mix от развълнувана публика, непрестанните (и доста шантави на моменти) коментари на живо (къде е сега Мичмана и "Господ е българин!"), а също така и зрелищни ножици, финтове и каквото ви душа иска!

FIFA '96 беше истинска благинка за hot seat, където можеше да се изправите срещу някое квартално приятелче И да се повеселите с вечната игра без да има нажулени колене, пот, синки, псувни и разни гамени, които крадат топката.

За изминалите близо 11 години (как лети времето) излязоха много продължения (над 11) на ФИФА soccer, и всеки път EA се надскачаха (и да, от гледна точка на количество игри, достойна конкуренция на FIFA няма, или поне аз не се сещам). Играта стана официална дисциплина на WCG, а саундтракът към нея започна да се пълни с реални хитове на световно известни групи и изпълнители като chart класация ("Radiohead", Paul van Dike, Moby, Apollo 440... списъкът е наистина дълъг). Каквото и да се каже за ФИФА, няма да бъде достатъчно. Футболът е любов, религия, повод да избягаш от жена си и да „свинщваш" с приятели, да се сбиеш, напиеш, да се късаш от радост или да плачеш... Наздраве за цар футбол, наздраве за ФИФА (на екс!).

Versus



Електронен спорт

Нова награда

Плесио компютърс – един от основните спонсори на Националните квалификации за Световните киберигри 2006 – България, обяви поредната си награда. Това ще бъде последен модел многофункционална уебкамера и ще бъде връчена на състезателя, представил най-добре България на гранд финала в Монца. Той ще се проведе от 18-ти до 22-ри октомври 2006-та в италианския град. Както беше обявено по-рано, Плесио компютърс осигуряват предметните награди за всички дисциплини в тазгодишните квалификации.

Геймър вече е професия!

Макар и да звучи невероятно, думата „професионален геймър" вече е изпълнена с реално съдържание. С приключването на първата фаза на проекта „Треньор по електронен спорт" пилотна стратегия за професионална реализация в областта на електронните спортове, финансиран от програма Леонардо да Винчи, БФЕС и техните партньори от Европейския съюз дефинираха компетенциите на най-новата професия и учебните дисциплини, които ще трябва да се изучават. Така всеки фен на компютърните игри в мрежа може да превърне любимото си занимание в професионална кариера. Това е поредната стъпка за превръщане на киберигрите в истински спорт, както футбола и други.

Предвижда се новите треньори да се обучават в компютърната област – разработка на софтуер, изграждане и поддръжка на мрежи, асемблиране на компютри и някои специфични аспекти на изброените области във връзка с компютърните игри; ще се обучават в маркетинг и мениджмънт, за да могат да организират и провеждат състезания и събития, свързани с електронния спорт, да управляват отбори и играчи като им осигуряват необходимите ресурси за качествена подготовка за успешно представяне на националната и международна арена.

Разбира се, не са забравени психологията и педагогиката, доколкото става въпрос за работа с млади хора и тяхната подготовка като спортисти.

Повече подробности може да намерите на официалния ни сайт: www.e-sporttrainer.net.

version 2.0

БФЕС и Рила Солюшънс активно продължават работата си по проекта за световната киберлига. От 12 май 2006-та е достъпна следващата бета версия – version 2.0, на вече добре познатия ни геймърски портал WCL. Добавени са нови функционални възможности – напълно завършен е софтуерът за създаване и управление на групи и бракети и тяхната визуализация, статистиката за точките на участниците и други опции.

Всичко това може да видите на интернет адрес www.worldcyberleague.net.

страницата подготви Ваня Димитрова, Българска федерация по електронен спорт

GAME.BG
изпрати sms на номер
2260
мтел и глобул

ти поръчваш GAME.BG пакет
какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтегляш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт
1 пакет = 2 sms

Play Off
код: 521502
За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Manager Pro World Championship Edition 2006
код: 520895
За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Football Trivia!
код: 520894
За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

2006 Real Football
код: 520897
За повече информация как да поръчаш, погледни стр. 59

Ако обичате да гледате футбол, вероятно сте наясно във всеки един момент кой колко гола е вкарал и кой отбор с каква тактическа схема излиза на терена. Play Off ще преобърне представите ви за водене на футболна статистика.

Ако сте планували да си купувате всеки ден специалните издания на спортните ежедневници, за да сте в час с резултатите, голмайсторите и класирането в групите на световното първенство в Германия, вие планирате да сте адски ретро. Play Off е инструмент, с който ще можете постоянно и навсякъде да се информирате за случващото се по стадионите. При това изцяло на български.

След като изтеглите и инсталирате приложението, получавате информация за отделните отбори, подредени по групи, както и списък с предстоящите срещи. След изиграването на мачовете ще можете да актуализирате базата данни в софтуера чрез изтегляне на статистиката през WAP.

Вече нямате оправдания, че не знаете за развитието на нещата в турнира, защото сте на море, седите на къмпинг, ловите риба и пиете бира. Извадете сутрин рано телефона след снощния купон и вижте с колко гола Роналдиньо става голмайстор на турнира.

Manager Pro – World Championship Edition 2006 е е създаден специално за световното първенство по футбол и за всички фенове на футболните мениджъри. Това я прави наистина различна. Разцъкването през телефона не притежава онази ненадминатата дълбочина на статистиката с няколко хиляди имена и тактико-технически показатели в 30 колони. Въпреки това обаче е изключително динамична и автентична. World Championship Edition 2006 ще ви позволи да вземете в свои ръце съдбата на любимия си отбор и въпреки превратностите да го направите световен шампион. Тактическа схема, тренировъчен процес, игрова компетентност на отделните играчи в трите линии, стратегически решения срещу традиционно корав съперник – всичко това може да се отрази положително или отрицателно на треньорските ви упражнения с пръстите на дясната ръка.

В допълнение Manager Pro – World Championship Edition 2006 изглежда учудващо добре на телефонния екран. На моменти дори можете да забравите, че всъщност играете джобен футбол, а не седите пред 17-инчовия LCD вкъщи. В крайна сметка има значително по-важни неща – например изпотени длани от напрежение и истинска радост от постигнатата победа.

Football Trivia! ще изпита знанията ви в областта на най-популярната игра в света – футболът. Прилича ужасно много на "Who wants to be a millionaire" („Стани богат") и се играе по същия начин. Пред вас е списък с общо 16 въпроса. След отговорите на първите пет печелите първа сигурна сума, след което продължавате напред до втора сигурна сума и накрая демонстрирате знанията си за голямата награда. Базата данни включва 300 различни загадки, свързани с футболните правила, историята на играта или отделни играчи. Имате три жокера – монета, с която елиминирате два от неверните отговори, съвет от треньора или подрепата на публиката. Както може би се досещате, първите пет въпроса са очаквано лесни. С нарастване на залога се повишава и степента на трудност. Някои питания наистина изискват експертни познания, особено тези, свързани с историята на професионалния футбол. Добрата новина е, че с помощта на Football Trivia! ще проверите съвсем лесно актуалността и обема на знанията си. Лошата – 300 въпроса не са толкова много и скоро ще придобиете диплома за съвършенство. От друга страна, важен е пътят, а не целта. Посветете се на удоволствието от пътя до голямата награда след отговора на 16-тия въпрос.

Забравете FIFA, изключете компютъра и марш към най-близкия парк. Там вече има нова мода – колективна игра на Java-симулацията 2006 Real Football. Единствено е необходимо да свикнете с управлението и клавишите с по няколко функции. Впоследствие обаче ще получите възможно най-реалистичния джобен футбол през месец юни. Избирате си един от 48-те национални отбора, 16-те клубни тима или един от седемте отбора на звездите и започват напрегнатите минути на тактическо надиграване, водещо до неизбежния гол. Можете да изиграете пътя на една нация до световното първенство през квалификациите. Можете да промените несправедливостта и да докажете, че сте по-добрият Стоичков. Можете да се впуснете в надпревара за трофеи и медали в различните национални и европейски турнири.

Основното предимство на тази игра е, че тя не свършва след изиграването на 20 мача например. Подобно на компютърните футболни симулатори тук всеки мач е едно ново начало. В юнския делник, докато чакате да дойде време за поредната футболна драма с елементи на спектакъл, опитайте 2006 Real Football. Гарантирана умора и необходимост от време за регенерация на палците.

GAME.BG

изпрати sms на номер

2260

мтел и глобул

ти поръчваш GAME.BG пакет

какво е game.bg пакет?
- поръчваш продукт и го изтегляш
- като бонус можеш да изтеглиш два безплатни продукта
- поръчалите най-много пакети през месеца могат да изтеглят още един безплатен продукт

1 пакет = 2 sms

НОВИ

приключенски

усети тръпката от домашната мини формула.изпробвай възможностите на страхотните мини коли и се приготви за висш пилотаж на 9 коварни писти.

521180

JAVA ИГРА

mission impossible™3

мисията започва
включи се в приключението
ти си итън хънт - единственият агент, за който невъзможни мисии няма.

521181

gameloft

Game Software © 2006 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. © 2006 Paramount Pictures. All Rights Reserved.

забавна логическа игра — 521182

подреди падащите 3D кутии — 521183

страхотна триизмерна забава — 521184

разполагаш с 5 шашки, и една цел ... да взривяваш! — 521185

забавната котка — 521186

шифърът на леонардо

супер хитът вече и за твоя мобилен телефон

стани първият разшифровал кода на да винчи.древен параклис в северна шотландия крие мистериозна загадка, която робърт лангдън и софи се опитват да разгадаят.

521195

The Da Vinci Code The Movie © 2006 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved

мисията ти е да откриеш земята на изобилието

521194

ударна доза топ JAVA

road racer gold (НОВО)

този път целта е победа на златния шампионат.в златната версия състезанията се провеждат в екзотични я ню делхи.

521196

road racer silver

неописуемата тръпка от високите скорости.ще издържиш ли на напрежението

521197

midnight games (хит)

521198 521199

среднощен покер и билярд с най-необикновенните и изпечени играчи

НОВО — от векове в тази страна бушува кървава война между хора и демони. кралят е държан като заложник от демонските армии. — 521187

бори се с кръвожадни убийци — 521188

спаси се от дракула (хит) — 521189

войната на световете започна (хит) — 521190

car racer 3 — 521191

ти си специален агент — 521192

принцът се завръща — 521193

състезания

състезавай се и използвай нужните трикове за да отключиш следващата писта. (хит) — 521200

racing Asphalt екстремни състезания (хит) — 521201

бързи и яростни — 521202

страхотно рали (хит) — 521203

дай газ до дупка — 521204

супер Grand Prix (хит) — 521205

екстремен LOTUS (хит) — 521206

Lotus Challenge — 521207

3D състезание (хит) — 521208

ASPHALT 2 — супер хит — още по-яки коли, писти и мацки — 521209

еротични

НОВО — с помощта на подскачащото топче отстрани всички тухлички и пред теб ще се разкрие женски купон за какъвто не си и мечтал! — 521210

разкрий гомината мацка (НОВО) — 521211

вкарай змията в пещерата — 521212

секси мацка (НОВО) — 521213

момиче на повикване (хит) — 521214

секси solitare — 521215

женски страсти (хит) — 521216

наричат ги най-красивите същества във вселената-космическите амазонки! те са красиви, но и много агресивни. — 521217 НОВО

открии раликите — 521218

готин покер (хит) — 521219

играй покер, секси изненади — 521220

момичета от колежа — 521221

тетрис със секс пози — 521222

секси покер (хит) — 521223

супер камасутра (хит) — 521224

секси билярд със секси момичета — 521225

забавни

запознай се с новия си домашен мобилен любимец- прасчо! грижи се за него и той ще ти се отблагодари — НОВО — 521226

solitare (НОВО) — 521227

хвърляй камъчета във водата (хит) — 521228

улови повече риба — 521229

застреляй враговете (хит) — 521230

помигни на мистър Тед (хит) — 521231

разгромите нацистите — 521232

веселото приключение — 521233

трябва да построиш цирк (НОВО) — 521234

спаси света на сънищата (хит) — 521235

нов забавен тетрис

НОВО — 521236

аркаден пъзел — 521237

ти си фермер — 521261

завърти формите — 521238

маниашки шах — 521239

за феновете на голфа (НОВО) — 521240

супер 3D билярд (хит) — 521241

ти си на сафари — 521262

спортни и логически

Почувствай се като маистор на скутерите. Състезавай се срещу всички останали скутери и спечели надпреварата. (хит) — 521242

забавен pinball (хит) — 521243

разбий стената от тухлички — 521244

най-голямото футболно събитие (НОВО) — 521245

табла (хит) — 521246

каскади с колело — 521247

EA SPORTS FIFA Football 2005MIE (хит) — 521248

играй голф, за да спечелиш купата (НОВО) — 521249

съдбата на човечеството (хит) — 521250

имаш тайна мисия

521260

филмови

кинг конг идва от големият екран на твоя мобилен телефон. (супер хит) — 521251

Ридик - ще успее ли да се измъкне (хит) — 521252

the fast and the furious 3d — 521253

пинко розовата пантера (хит) — 521254

помогни на гарфиилд — 521255

петък 13-ти (хит) — 521256

мумията — 521257

открии откраднатите боини глави (хит) — 521258

wallace и gromit нови приключения (хит) — 521259

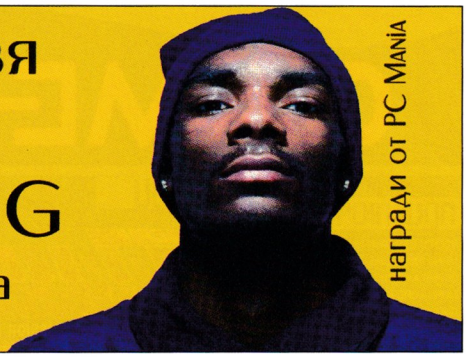
Услугата и съдържанието се предоставят от М Телеком ООД. За информация и при проблеми, изпрати e-mail на info@fresh.bg като укажеш номера на мобилния ти телефон. За да получиш поръчаните продукти обикновено е необходимо да имаш активиран WAP и съответни настройки от мобилния ти оператор, иначе е възможно продукта да не може да бъде доставен. За да провериш дали можеш да получиш даден продукт на твоя GSM преди да поръчаш, зареди wap.fresh.bg през мобилния си телефон (wap browser) и въведи кода на продукта от рекламата. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, true tone, еротични цветни картинки или анимации, видеоклип или тема, получава TOP продукт абонамент и в продължение на 3 седмици ще бъде информиран за най-добрия продукт на седмицата. Абонаментът се активира чрез потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS със съдържание STOP и името на абонамента на номер 2250. За изпълняването на поръчката и получаването на абонамента са необходими 2 SMS-а. Изпращането на 1 SMS на номера 2260 и 2225 струва 2 лева без ДДС, изпращането на 1 SMS на номер 2250 струва 0,50 лева без ДДС. Поръчване на продукт чрез обаждането от стационарен телефон на номер 0900 40 400 струва 1,50 лева без ДДС на минута и не активира TOP продукт абонамент. Разходите за пренос на данни чрез WAP или GPRS са за сметка на клиента и се заплащат директно на мобилния оператор. Пълните Общи Условия за ползване на услугата могат да се намерят на http://www.fresh.bg/agr а поддържаните модели телефони на http://www.fresh.bg/gsms.

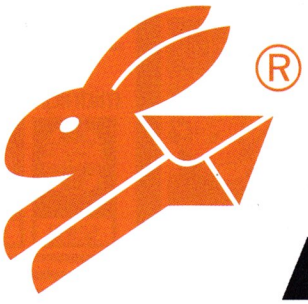
как да поръчам?

пример за поръчка:

65160N | 2260

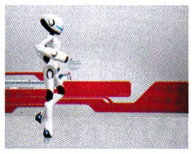
club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

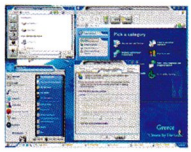




СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212

M SAT





СЪБОТА 16:45
PRO_FILE@ABV.BG

Assassin's Creed – само за PS3?!

Новото творение на Ubi Soft Монреал, кръстено Assassin's Creed, беше обявено единодушно за едно от събитията на тазгодишното E3. Играта предлага коктейл от някои от най-добрите идеи на другите две хитови творения на студиото – Prince of Persia и Splinter Cell. Действието обаче се развива в съвсем друго време – това на Третия кръстоносен поход. Още по времето на изложението плъзнаха слухове, че макар засега играта да бе обявена като „разработвана за PlayStation3", всъщност демонстрациите са били правени на Xbox360, към който през USB адаптер е бил вързан PS3 геймпад. Запитани по въпроса, Ubi Soft са уточнили, че играта е вървяла на PC система, емулираща PS3. За Assassin's Creed вече се говори, че има потенциала на заглавия от ранга на Halo и GTA и затова Sony ще направят всичко възможно тя да се появи само и единствено в PlayStation3 формат. Засега няма официални изказвания по въпроса.

Анализатори предричат криза за PS3

Буквално часове след като беше обявена цената на PlayStation3 (499 и 599 щатски долара, съответно за 20 и 60 GB-овите версии на конзолата), финансовите анализатори на пазара обявиха, че твърде високата цена би могла да се превърне в сериозен проблем за Sony. Специалисти твърдят, че Microsoft и техният Xbox360 се справят доста добре до момента и на практика разполагат с поне едно солидно заглавие във всеки жанр, с което да отговорят на атаката на ексклузивните PS3 заглавия.

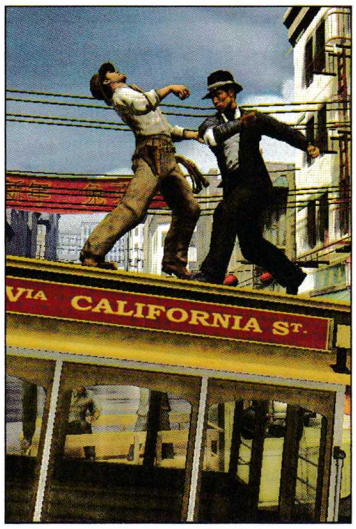
Небивал интерес към Xbox Live

Microsoft обявиха безплатен "gold membership" за своята Xbox Live онлайн услуга за седмицата, в която бе проведено тазгодишното изложение E3. В резултат потребителите и най-вече собствениците на Xbox360, буквално са оглозгали до кокал всичко, което системата им е предлагала – скрийншотове, видео клипове от игри, музикални клипове, игрални демота, трейлъри и прочее. Общият брой на даунлоудите е достигнали феноменалните 5 милиона! Както можеше да се очаква, най-често е бил „свалян" трейлърът на Halo 3.

Нови Fear Effect филм и игра

Хонгконгският филмов режисьор и бивш каскадьор Станли Тонг, станал известен най-вече от работата си по куп филми на Джеки Чан, е обявил официално, че в най-скоро време ще започне снимките по филм, базиран на PlayStation хита Fear Effect. Действието ще се развива точно като това на игрите, предимно в Хонг Конг. Обявеният бюджет е по-скоро скромен от днешна гледна точка – около 25 милиона долара. Премиерата е запланувана за 2008-а година.
В същото време усилено се говори, че Eidos работят по нова Fear Effect игра за конзолите от ново поколение. В случай че сте забравили, хитовата поредица по незнайни причини пропусна настоящото поколение конзоли, след като проектът с работно заглавие Fear Effect: Inferno беше прекратен.

XB360
GBA
PS3
GC



INDIANA JONES

издател: **Lucas Arts** | създател: **Lucas Arts** | жанр: **action adventure** | премиера: **2007-ма**

За нова Indiana Jones игра се заговори малко преди миналогодишното изложение E3, където дори беше показан... нещо като трейлър на играта. В доста краткото видео на практика нямаше и намек за геймплей, а цялата полезна информация се свеждаше до местата, където евентуално ще се развива действието. Очевидно Lucas Arts не са седели с ръце в джобовете през изминалата година, защото този път в Лос Анджелис е имало доста повече какво да се види.

В общи линии единственият тревожен знак около демото на новия Indiana Jones (играта дори няма още подзаглавие) идва от факта, че Lucas са демонстрирали най-вече технологични чудеса, като в същото време са говорили твърде малко за самия геймплей. Двата „заека", които създателите на новото интерактивно приключение на Инди са измъкнали от ръкавите си, се казват съответно „Euphoria" и „digital molecular matter". Зад кодовото название „еуфория" се крие новата система за динамичен изкуствен интелект, разработена от външно студио за нуждите на Lucas Arts.

Технологичното демо, показвано на E3, е било посветено най-вече на ръкопашна битка между Инди и група американски граждани от китайски произход, всичко това насред китайския квартал на Сан Франциско. Въпросната нова система за изкуствен интелект очевидно позволява на управляваните от компютъра персонажи да реагират доста адекватно на динамично променящата се среда около тях.

Да речем, при едно преследване по покривите Индиана Джоунс взривява стрехата, по която го гони противник. При взрива противникът полита надолу към улицата, но успява все пак да се вкопчи за няколко секунди във висящия във въздуха улук. При друга екшън сцена Инди поваля първо друг противник и след това го запраща под гумите на приближаващия се автомобил. Китаецът обаче успява да се хване за предната броня, след което колата го влачи известно време по улицата (вместо просто да го размаже на мига). Подобни сцени не са точно новост за екшън ориентираните игри. Новостта е, че според Lucas нито едно от наблюдаваните реакции не е предварително зададено. Изглежда, че „неиграемите персонажи" в новия Indiana Jones ще реагират по различен начин в зависимост от това как се развива ситуацията.

Колкото до „digital molecular matter" системата, тя очевидно ще се грижи за някои особено ефектни „материални" ефекти, отново в реално време. Става дума да речем за дрехи, които ще се деформират и поклащат изключително реалистично, при това (отново) в зависимост от конкретните движения на героя в дадения момент.

Както вече споменах, твърде малко се знае за самия геймплей и дори още по-малко за историята на играта. В общи линии е ясно, че действието се развива по някое време през 1939-та, около година след събитията в „Индиана Джоунс и последният Кръстоносен поход".

Говори се още, че Джордж Лукас понаписал някой и друг ред за сценария, на което – честно казано – аз поне не знам дали да се радвам. Уточнено е също, че историята на предстоящата игра няма нищо общо с тази на митичното и все още непотвърдено четвърто издание на филмовата сага за Индиана Джоунс. Така или иначе, съдейки по видеото и скрийншотовете, новото Инди приключение най-малкото изглежда доста обещаващо.

УДОВОЛСТВИЕ ЗА ВАС И ВАШИЯ GSM

FUN4GSM БЪЛГАРСКИЯТ GSM ПОРТАЛ

WWW.FUN4GSM.COM

ИЗПРАТИ **SMS** НА НОМЕР **1819** С КОДА НА КАРТИНКАТА , REAL TONE, ПОЛИФОННИЧНА МЕЛОДИЯ или JAVA ИГРА

ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

EG12329	EG34120	EG35986	EG38150	EG40876	EG53900	EG68026	EG65278	EG78681	EG10549	EG27606
EG23889	EG47421	EG41119	EG30052	EG95338	EG14518	EG98127	EG65578	EG65661	EG91677	EG64519
EG14675	EG24932	EG80478	EG98714	EG93851	EG68148	EG68510	EG83390	EG16424	EG58322	EG40902
EG60630	EG42139	EG13269	EG20190	EG63616	EG79132	EG25654	EG72073	EG35641	EG54691	EG68283
EG944381	EG60263	EG34725	EG95683	EG60849	EG40642	EG46247	EG91360	EG32574	EG64029	EG72121
EG98222	EG58898	EG71884	EG91841	EG46455	EG65077	EG90729	EG29011	EG68415	EG32927	EG95666
EG66772	EG75083	EG28959	EG43167	EG72407	EG14744	EG69970	EG62362	EG26197	EG34838	EG97719
EG75935	EG94979	EG76923	EG44832	EG43947	EG61699	EG84906	EG12449	EG90089	EG45305	EG43053
EG89898	EG99286	EG14258	EG84290	EG56607	EG75681	EG73046	EG91315	EG78547	EG98049	EG18059
EG76866	EG82235	EG69710	EG975831	EG80912	EG57929	EG57434	EG47637	EG40990	EG69710	EG79683
EG39772	EG38955	EG51211	EG33816	EG16190	EG52013	EG57301	EG65425	EG51642	EG53956	EG50367
EG57255	EG52913	EG58541	EG29500	EG82493	EG58064	EG94640	EG25257	EG78376	EG94712	EG87376
EG38646	EG90157	EG39768	EG71529	EG82669	EG24804	EG87065	EG92322	EG33993	EG55502	EG86935

JV ИГРИ

EG95718	EG80849	EG27756	EG63773	EG30194
EG66833	EG45525	EG96121	EG81312	EG65973
EG16732	EG78367	EG24172	EG95718	EG86634
EG23728	EG55978	EG55201	EG57044	EG54483
EG58032	EG81186	EG91345	EG40688	EG56861
EG64533	EG85088	EG66991	EG27494	EG11297
EG51226	EG74953	EG85902	EG43811	EG76308
EG11029	EG86550	EG78499	EG13660	EG15039
EG24028	EG24636	EG99052	EG69866	EG26609
EG91068	EG44835	EG70950	EG86762	EG59420

gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

За да изтеглите JAVA игра, трябва да изпратите два SMS- а на номер 1819 на цена от 2 лв. без ДДС.
За да се уверите дали Вашият телефон поддържа играта, която сте си избрали, Моля посетете: www.fun4gsm.com

ПОЛИФОНИЧНИ МЕЛОДИИ

КЛАСИЧЕСКА МУЗИКА

Beethoven	Symphony no 5 1st movement	EG943
Bach	Jesu Joy of Man`s Desiring	EG185
Bach	Badinerie	EG231
Iohann Strauss	An der schonen Blauen Donau	EG904
Handel	Water Music	EG240
Brahms	Hungarian dance no 5	EG981
Bizet	Carmen Habanera	EG66
Beethoven	Symphony no 9 Ode to the joy	EG91
Richard Strauss	Also Sprach Zarathustra	EG863
Ravel	Bolero	EG961
OFFenbach	Can-can	EG329
Mozart	Symphony no 40 1st movement	EG964
Iohann Strauss	Fruhlingsstimmen	EG303
Vivaldi	4 seasons Spring	EG195
Verdi	Rigoletto La donna e mobile	EG867
Tchaikovsky	Swan Lake Act 2 Prelude	EG789
Rossini	Overture Il barbiere di Siviglia	EG585
Rossini	Overture Guillaume Tell	EG375

BG CHART

Светла Иванова	Аз обичам веднъж	EG140
Савина	Дискретно	EG742
Пиф	Кой си ти	EG172
Мастил	Ела до мен	EG438

WORLD CHART

Sean Paul	Temperature	EG325
Rihanna	SOS	EG440
Pussycat Dolls	Beep	EG977
Placebo	Because I Want You	EG771
Pink	Stupid Girls	EG746
Ne Yo Ft Jin	So Sick	EG327
Madonna	Sorry	EG21
LI Cool J Ft J Lo	Control Myself	EG679
Keyshia Cole	Love	EG123
Kelly Clarkson	Walk Away	EG642
Kanye West	Touch The Sky	EG143
Johnny Cash	I Walk The Line	EG584
Jamie Foxx ft Ludacris	Unpredictable	EG698
Ishtar	Habibi	EG855
Eminem Ft Nate Dogg	Shake That	EG336
Daddy Yankee	Machucando	EG28
Bubba Sparxxx	Ms New Booty	EG525
Beyonce ft Slim Thug	Check On It	EG969
Audioslave	Out Of Exile	EG92
50 Cent	Best Friend	EG445
Марин Йончев	Един безсмислен ден	EG443
Марияна Попова	Let me Cry	EG636
Д2	Тук и сега	EG349

REALTONES

ФУТБОЛНИ

Тъпан ЛЕВСКИ	EG26865
Сини шампиони	EG10214
Само ЛЕВСКИ шампион	EG98604
ЛЕВСКИ шампион	EG63470
Има истина една Левски СФ	EG72107
Бий чорбата по главата	EG62856
2-7 О-оо	EG61026
В синьото стадо	EG 50292
Сърца червени	EG74198
Копелета сини	EG78379
Кой е Nr 1 - ЦСКА	EG98075
ЦСКА - ЦСКА	EG52422
Червено бели шампиони	EG37436
Всичките чорбари в Турция	EG73184
Шампиони Сме	EG44754

ХОРА

Дръж ме щот ше фръкна	EG54599
Е От както е шеф	EG63243
Шефа е! Мери си приказките	EG86162
Не вдигай - шефа е	EG65695
Мали, шефа е!	EG76385
Мяучи ти котенцето	EG38852
Маце, маце, коте, пате	EG50225
Пате, искам да те чуя	EG69803
Меца търси прасчо	EG86741
Вдигни, Ежко, Зайо е	EG83424
Внимание! Натрапник!	EG71824
Уф кой досажда пак?	EG56504
Бат Бойко е!	EG33409
Родителско тяло	EG73784
Гадже е	EG63760

ЗА ДА ПОЛУЧИШ REALTONES Е НЕОБХОДИМО ТВОЯТ ТЕЛЕФОН ДА ПОДДЪРЖА НЯКОЙ ОТ ИЗБРОЕНИТЕ ФОРМАТИ Mp3, AMR, AWB или WAV.

ИЗПРАТИ НА ПРИЯТЕЛ -

СЛЕД КОДА НА ИЗБРАНАТА ПОРЪЧКА ДОБАВЕТЕ ИНТЕРВАЛ И НОМЕРА, НА КОЙТО ЖЕЛАЕТЕ ДА Я ИЗПРАТИТЕ.

ЗА ДА ПОЛУЧИШ КАРТИНКА ИЛИ ПОЛИФОНИЧНА МЕЛОДИЯ Е НЕОБХОДИМО ДА ИМАШ АКТИВНА WAP УСЛУГА КЪМ СЪОТВЕТНИЯ МОБИЛЕН ОПЕРАТОР, КАКТО И ТЕЛЕФОНЪТ ТИ ДА ПОДДЪРЖА ПОЛИФОНИЧНИ МЕЛОДИИ И ЦВЕТНИ КАРТИНКИ. (ЦЕНА НА 1 SMS 2 лв. БЕЗ ДДС) SUPPORT@FUN4GSM.COM

PlayStation3 – това е!

След като на миналото изложение E3 почти нищо около PlayStation3 не беше „100% окончателно", тази година в Лос Анджелис за Sony Computer Entertainment дойде мигът на истината. Мини кризата (ако въобще може да се говори за нещо подобно) около PS3 започна в началото на тази година, когато шефът на SCE, Кен Кутараги, обяви, че планираната първоначално за март месец 2006-а премиера на новата конзола просто няма как да се случи. За известно време дори не беше сигурно дали европейската стартова дата няма да бъде отложена едва за началото на 2007-а година! Microsoft, разбира се, потриха доволно ръце и се заканиха да продадат ключовите според тях 10 милиона Xbox 360 конзоли преди PS3 да види бял свят. Едва ли точно изказванията в този дух на пословично известния шеф на Microsoft Стийв Балмър са откраднали съня на Sony, но заплахата PS3 да закъснее твърде много вече не можеше да бъде пренебрегната.

Броени дни преди началото на E3 2006 се заговори, че Sony планират едновременна световна премиера за края на тази година – нещо, което до момента бяха правили само Microsoft със своя Xbox 360 (и което мнозина набързо обявиха за лудост). „Новината" беше официално потвърдена E3 пресконференцията на Sony –

PlayStation3 ще се появи по магазините в Япония на 11 ноември 2006-та

и само шест дни по късно и по щандовете в Европа, Щатите и Австралия! Очевидно оттук нататък връщане назад няма – просто никой, дори Sony, не може да си позволи да се отметне в подобен решаващ момент.

На E3 бяха зачеркнати и куп от „може би"-тата около новата конзола, като за съжаление това в повечето случаи означаваше орязване на някои от допълнителните екстри. Предполагам, че преди всички приказки за хардуерни спецификации, редовият конзолен геймър се интересува най-вече от едно – цената! Преди да уточним цената обаче трябва да започнем с това, че PlayStation3 стартира в две базови конфигурации, разделени условно по размера на хард диска, с който ще разполага всяка от тях. Да, точно така – PS3 ще има вграден (преносим) хард диск! Обемът на двете модификации ще е съответно 20 и 60 гигабайта. Между другото, включването на хард диск в новата конзола, ще означава освен всичко останало и далеч по-кратки (около два пъти) времена за зареждане. Да не говорим за възможността за игрови записи и факта, че това на практика прави PS3 пълноправен видео рекордер.

Но нека се върнем отново на цената. Очаква се тя да бъде 499 щатски долара за 20GB-товата версия на PS3 и 599 щатски долара за 60GB-товата. По-нататък в статията ще спомена и някои от другите ключови разлики между двете издания. За Европа цените ще бъдат същите... но в евро! Колкото до България, хм... човек никога не знае със сигурност, но

слуховете са за цена над 1300 лева

Дали си струва или не – по-добре си отговорете на този въпрос, след като прочетете статията.

Колкото до промените в концепцията – най-очеваднатa сред тях беше тази, касаеща геймпада на PlayStation3. Спомняте си сигурно „кифличката", който беше показан на миналото E3. Авангардно? Да! Стилно? Да! Удобно? Амии... кой знае. Така или иначе Sony зарязаха идеята за футуристичния гейм контролер и се върнаха на

гениалния дизайн на Dual Shock – най-добрият геймпад,

създаван някога според мнозина (включително и моя милост). Dual Shock 3, както може би ще се казва аксесоарът на PS3, все пак няма да е пълна реплика на своите предшественици. Новият геймпад ще има като начало по-големи L2 и R2 бутони. Другата промяна в дизайна е свързана с по-големият „ход" на двата аналогови стика, който ще дава по-сериозна свобода при игра. Слава богу, точно както беше обявено и преди, новият контролер ще ползва Bluetooth, което означава преди всичко далеч по-бърз трансфер на данни и съответно по-добра реакция. Тази екстра си има и своите недостатъци, най-вече в лицето на „само" 24 часа живот на батериите, които след това могат да бъдат презаредени директно от конзолата с помощта на USB кабел. Макар да отстъпва на 300-та часа, които осигуряват настоящите безжични „инфрачервени" устройства, аз все пак се съмнявам, че и най-запалените геймъри ще направят повече от 24-часов маратон без прекъсване.

Сред другите сериозни ъпгрейди на новия геймпад трябва да се спомене и 10-битовата чувствителност към посоката на преместване (спрямо 8-битовата чувствителност на DualShock2). Може би един от най-ефектните „зайци" обаче, които Sony измъкнаха от ръкава си, бе фактът, че DualShock3 ще може да отчита и движението на ръцете ви. Подобни джойпадове не са новост, разбира се, но определено вършат работа, особено за всевъзможните летателни или спортни симулатори. И – да, всичко това най-вероятно е отговор на революционната концепция на Nintendo.

Колкото до самата конзола, водещо е другото „blue" в нейната концепция. Разбира се, става въпрос за едва пробиващия си път, но с безспорен потенциал формат, кръстен „Blu-ray" . Именно такава ще бъде медията на PS3, като сред най-очевадните й преимущества са

феноменалните 54 GB, които могат да се поберат на всеки blu-ray диск.

Освен всичко останало това ще означава (според самите Sony) възможност за един-единствен диск, включващ всички различни езикови версии на дадена игра. Заедно с това отпадат и регионалните ограничения (на PAL и NTSC версии), които до момента причиняваха близо 6-месечни закъснения на някои издания за европейския пазар. Все пак blu-ray филмите, които ще можем да гледаме на PlayStation3, ще бъдат все така регионално защитени по примера на DVD изданията. Освен това не бива да пропускаме факта, blu-ray медията на новата конзола ще бъда съвместима и с CR-ROM, CDR+W, DVD, DVD-ROM, DVD-R и DVD+R форматите. И като си говорим за съвместимост, PS3 все така си остава обратно съвместима с PSOne и PlayStation2!

„Медийните" чудеса на PlayStation3 не се изчерпват с така желания нов формат. Поскъпото (това с 60GB диск) издание на конзолата ще бъде съоръжено и с със слот за мемори стик (макар идеята да е по-скоро сейвовете да се пазят на хард диска) плюс картов четец за compact flash и SD форматите.

Умишлено ще избягна допълнителните хардуерни уточнения. Мен ако питате, излишно е да се правят сравнения между хардуера на топ PC конфигурациите в момента и този на конзолите от ново поколение. Там, естествено, историята ще е все същата – първоначално конзолите ще имат лек превес, след което персоналните компютри ще ги застигнат и подминат. Бъдещето на всеки игрален формат обаче винаги се е решавало не от хардуера, а от софтуера, или с други думи – от игрите, които предлага. На мен лично ми е далеч по-интересно как конзолите ще се справят (при условие, че вече имат средствата) с друго ключово PC предизвикателство, наречено "мишка + клавиатура".

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

издател: **Midway** | създател: **Midway** | жанр: **beat 'em up** | премиера: **2006-та**

МК1, МК2... добре, нека ви спестя сметките – това ще е седмото издание на Mortal Kombat. Годините на забвение явно са добре забравен лош спомен, и поредицата отново прелива от живот, енергия и желание за усъвършенстване. Преди всичко Armageddon се очертава като "най-пълното" МК издание до момента със своите общо 60 боеца! Повечето от тях са чиста класика, други са включени по-скоро заради бойката, а трети са на път да се превърнат във фаворити на новото Mortal Kombat поколение. Така или иначе ще се намери герой за всеки вкус.

Това обаче явно не е било достатъчно на хората от екипа на играта, защото те са решили (по примера на новия Soul Calibur) да включат редактор за създаване на нови, уникални бойци. На фона на купищата впечатляващи подобни „едитори" напоследък, сигурно се сещате, че и този на Armageddon ви дава шанса да си поиграете с всеки базов (и не дотам базов) детайл от външността на своя бъдещ фаворит. Купонът обаче не свършва дотук, защото играещите ще могат дори да създадат свой собствен боен стил. В редактора ще можете не просто да комбинирате техники и комбота от повече от обширната колекция на МК, но и да назначите бутоните за тяхното изпълнение.

Възможностите за „кастъмизация" (йее, да живее българският език!) не свършват дотук. Сигурно си спомняте как в няколкото последни издания на Mortal Kombat все се намираха хора, недоволни от нещо по прословутите „фаталити"-та. За едни те бяха твърде малко, за други твърде лесни за изпълнение, за други твърде трудни, на някои липсваха едни фаталити техники, на други – други! Нека започнем с това, че фаталити в Armageddon определено ще има. Колко точно, кои точно и прочее, това засега не е ясно. Ясно е обаче, че в новото издание ще можете да създадете свои собствени фаталити техники! Освен това, веднъж започнали изпълнението на дадено фаталити, вие ще можете да навързвате нови и нови удари и техники в него. Е, предполагам в известни граници. По-интересното е, че след края на цялото изпълнение, играта ще оценява вашия „майсторлък" по десетобална система.

Специалното ни внимание определено заслужава и режимът „Conquest". Пригответе се да изживеете историята за сблъсъка на двама братя, които трябва да определят кой от тях е по-достоен да наследи трона на митичната Едения. Преди да се срещнат в смъртоносен двубой, братята трябва да пребродят Земята в търсене на древни, магически оръжия и – разбира се – да победят безчет противници, между които и някои особено сериозни гадняри като например елементала Блейз, който вероятно си спомняте от МК: Deception. Играещият ще може да поеме ролята само на единия от братята – Тевон, в неговия стремеж да изпревари своя брат Дегон в надпреварата за трона на баща им.

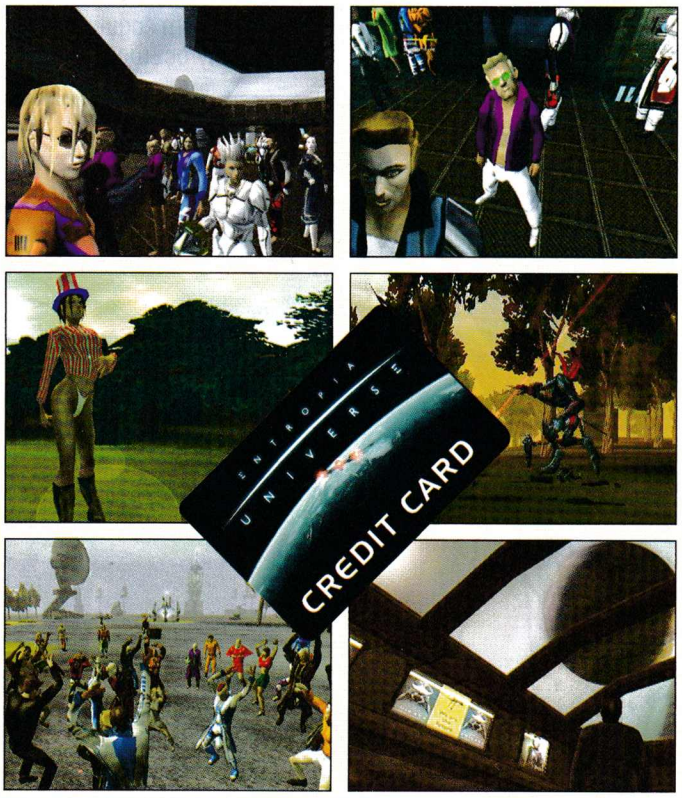
Едва ли е нужно да го уточнявам, но графиката отново е претърпяла, ако не драстична, то поне видима преработка. Резултатът е повече от добър, особено като се има предвид, че в Mortal Kombat: Armageddon ще се завърнат някои класически бойни арени, а „старите пушки" сред бойците ще се появят в своя осъвременена версия.

Mixed News

MONEY, MONEY

Банкова карта от Project Entropia

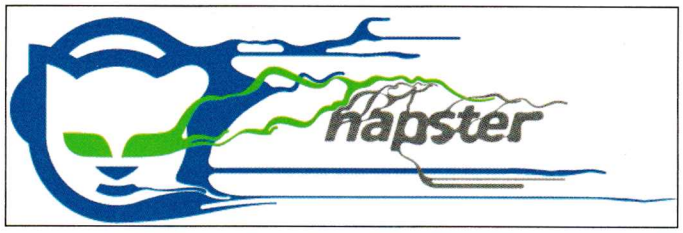
Създателите на виртуалния свят "Project Entropia" предлагат на своите потребители нова услуга – банкова карта, с която да могат да харчат в реалния свят изкараните от тях пари в играта. Естествено, в никой магазин няма да им приемат валутата PED (Project Entropia Dollars), затова тя се преобръща в щатски долари по валутен курс 10 PED за 1 USD. Това е първият случай, в който виртуални пари се харчат за истински стоки. Обратното вече не учудва никого. Ъпгрейди за героите се продават на почти всеки MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) сървър.
Има и рекордно високи покупки, като най-скъпата виртуална вещ бе закупена миналата година, именно в същия този виртуален свят. Става въпрос за покупката на Джон Джейкъбс (по-известен в играта с прякора си Neverdie), който срещу 1 милион PED, или 100 хиляди истински зелени американски долара, се сдоби с доста шикозна виртуална космическа станция. Усещането сигурно е страхотно, но той искрено вярва и че ще си върне тези пари, като превърне станцията във виртуален нощен клуб, в който да се забавляват останалите геймъри.
Макар и не най-блестящата игра откъм графика и геймплей, "Project Entropia" е уникална като една действаща виртуална икономика. Обещавайки реални печалби на своите потребители, тя става доста атрактивна за мнозина. Истината е, че съвсем малък брой от тях ще могат наистина да изкарат нещо (получава се като в тото), а най-вероятно за това ще са необходими сериозни инвестиции. Но примамката е заложена и виртуалните долари вече блестят в мрака. И с новата банкова карта на "Entropia" могат да бъдат докоснати.



СДЕЛКА ИЛИ НЕ

Napster иска да живее

Napster, компанията, която съществува с тежкото наследство на пионер в музикалното пиратство, се опитва отново да се върне на бял свят. По отношение на нейното бъдеще винаги са преобладавали скептичните мнения. Придобила изключително голяма популярност, но почти никаква възможност за легален бизнес, тя представлява предизвикателство за всеки мениджър.
Имаше опити за превръщането ѝ в услуга за легален платен даунлоуд на музика, които не бяха особено успешни. Последната идея на Крис Горог (изпълнителен директор на Napster) е да позволи на потребителите да могат да слушат онлайн всички песни от каталога, съдържащ около два милиона парчета. Но има ограничение, че всяка песен може да бъде чута през Napster максимум 5 пъти. Клиентите, които искат неограничен брой слушания, ще трябва да плащат 10 долара месечна такса. С това те ще получат и по-добро качество на музиката в сравнение с ползването на безплатната уеббазирана услуга. А които искат да запазват парчетата и да си ги слушат извън Napster, ще трябва да се бръкнат за допълнителни 5 долара.
Безплатната услуга се очаква да върне милионите потребители на сайта на Napster и да се генерират и сериозни печалби от реклама. Вече се говори за сключени договори със Samsung, Walt Disney и... Американския военноморски флот.



Apple се пребори със звукозаписните компании

Apple Computer подновиха своя договор за продажба на музика в онлайн магазина iTunes с четирите най-големи звукозаписни компании – Universal, Sony BMG, EMI и Warner Music. След дълги преговори те успяха да запазят сегашната си ценова политика – 99 цента на парче, независимо от изпълнител, популярност и т.н.
Всички, без Universal, искаха хитовите песни и известните изпълнители да бъдат продавани по-скъпо, за да се извлекат по-големи печалби от тях. Според шефа на Apple Стив Джобс цените са си добре така и увеличението им би било проява на алчност, която може да върне онлайн потребителите обратно към пиратството. Явно позицията на Apple е била достатъчно силна, а Джобс достатъчно убедителен, за да се наложат над четирите музикални лейбъла.
Услугата "iTunes" за онлайн продажба на музика държи пазарен дял от 80% в Съединените щати и е водеща и на европейските пазари (сред сродните си комерсиални платформи, разбира се). Общите онлайн продажби за 2005 година са за над един милиард долара, или 5 процента от всички продажби. Малък дял на пръв поглед, но достатъчен.

НА АРЕНАТА

Google търси програмисти

Google винаги са били добри в търсенето. Доказват го и сега, когато искат да си назначат нови програмисти. Проектът "Code Jam" представлява голямо състезание по програмиране. Част от номинираните ще получат предложения за работа в компанията. За събитието има осигурен примамлив награден фонд.
Победителят ще си тръгне с 10 хиляди долара, от второ до десето място – с 5 хиляди, до двадесет и пето – с 2500, до петдесето – 1000, а до стотното място – със 750. Попадането в тези 100 места обаче няма да е никак лесно. Желаещите ще трябва да преминат през най-трудните тестове, които Google са успели да измислят за тях. И ще трябва да го направят за ограничено време.
Първите няколко кръга са онлайн и в тях ще се отсеят стоте финалисти, които ще летят за крайния тест в офисите на компанията в Калифорния.
Детайли относно събитието могат да бъдат открити на официалния сайт на "Code Jam": www.google.com/codejam

Конкурс за космически апарат

NASA, съвместно с фондацията XPrize, организира конкурс, в който частни лица и компании могат да представят своите визии за космически апарат, конструиран за приземяване на луната. Наградният фонд е два и половина милиона долара. Двата милиона са от NASA, петстотинте хиляди – от неизвестна към момента организация, а XPrize поема организацията на конкурса и техническите подробности около тестването на прототипите.
Състезанието ще се проведе на два етапа. В първия ракетата трябва да излети, да достигне височина 50 метра, да се задържи там за 90 секунди и да се приземи на определено място, на 100 метра встрани от точката на излитане. Наградите за първо и второ място са съответно 350 хиляди долара и 150 хиляди.
Вторият етап е малко по-сложен. Ракетата пак трябва да достигне 50 метра височина, но да се задържи там за 180 секунди, след което трябва да се приземи пак на 100 метра встрани, но върху повърхност, формирана така, че да наподобява релефа на луната. Наградите са милион и четвърт долара за първия, половин за втория и 250 хиляди за класиралия се трети. NASA ще избере проекти, които са я заинтригували, като това може да не са победителите.

MICRO NEWS

ODF плъгин за MS Office

Open Document Format (ODF) е файлов формат, използван от много свободни офис продукти като OpenOffice.org и KOffice. Поддържа се още от Star Office на Sun и Workplace на IBM. Само Microsoft упорито отказват да въведат поддръжка за свободния формат, обяснявайки, че той почти не се използва и че няма предимства спрямо форматите на Microsoft. Независима група от програмисти, водена от Гари Едуардс (един от разработчиците на OpenOffice.org), е изработила разширение (plugin), което добавя поддръжката на ODF документи към MS Office. След инсталацията на пакета поддръжката за ODF ще се интегрира в New, Open и Save менютата на програмите, подобно на форматите на Microsoft.
ODF е формат, който в последните години придобива сериозна популярност сред правителствените организации, защото е отворен, достъпен за всеки софтуер и XML базиран. Microsoft подготвят конкурентен XML формат, който ще бъде основен в новите офис продукти, но ще бъде патентован и следователно – забранен за конкуренцията.

Microsoft срещу Google

На среща с рекламодатели Бил Гейтс направи две любопитни неща. Първо, призна постиженията на Google, като каза, че те са свършили много добра работа в областите на търсенето и Интернет рекламата. Според него обаче има още много какво да се направи, като амбициите му са Microsoft да вземе лидерската позиция и в тази област.
Бил Гейтс трябва да е изключително убедителен, тъй като акциите на компанията сериозно пострадаха след скорошно изявление, че вместо дивиденти за инвеститорите ще има около 2 милиарда долара непредвидени инвестиции в "MSN" и "Windows Live", като част от последния е споменатото революционно ново търсене.
Очевидно е, че Microsoft взимат Google съвсем на сериозно, защото компанията поднови и преговорите си за дялово участие в Yahoo. За такъв пакт се говори от години, но сега вече има предпоставки за реалното му осъществяване.

JUDGE DREDD

Акция срещу торент потребители

ГДБОП (новото име на НСБОП) задържа тримата най-активни потребители на торент мрежата на arenabg.com. Акцията беше представена като прецедент – за пръв път биват предприети действия срещу частни лица, използващи peer-to-peer мрежа в България. Досега действията на Главната дирекция за борба с организираната престъпност бяха насочени главно към компаниите, които поддържаха пиратската дейност, както и корпоративни потребители на нелегален софтуер, а не към... организираните потребители.

Тримата задържани са качили десетки терабайти защитена с авторско право информация в мрежата на arenabg.com. Причинените щети се изчисляват на милиони долари. Иззета е техниката, с която са били предоставяни файловете в торент мрежата. След предявяване на обвинения по чл. 172А от НК, на задържаните е наложена мярка за неотклонение "парична гаранция". Предприетите мерки срещу тримата юзъри всъщност целят единствено и най-вече сплашване. Ответната акция на „пиратите" беше изваждането на списък с топ потребителите, според който излиза, че най-активните даунлоудъри на нелегален софтуер всъщност са служители на държавната администрация.

Акцията на полицията не беше подкрепена нито от медиите, нито от гражданите – дори група младежи протестира в София срещу правомерността на предприетите мерки. Главният прокурор Борис Велчев също изказа съмнения за ефективността на операцията и успокои, че масови проверки по домовете няма да има.

Дело за детска порнография срещу Google

Джефри Тобак, американски политик-демократ, е внесъл в нюйоркски съд дело, в което обвинява търсачката Google, че изкарва милиарди долари като позволява рекламирането на сайтове с детска порнография чрез услугата си за спонсорирани линкове.

Говорителят на компанията Стив Лангдън даде изявление пред пресата, че Google забранява материали, свързани с детска порнография, унищожава ги, където ги намери в мрежата си, и докладва всички случаи на съответните органи. Още повече, компанията е създала софтуера "SafeSearch", който ограничава достъпа до всички материали, които макар и не незаконни, могат да са неподходящи за по-младите потребители на мрежата. От законова гледна точка, публичните информационни мрежи не се смятат за автори на материалите, които техни потребители публикуват и не носят отговорност, когато са взели необходимите мерки за предпазване и реагират според закона в случаи на нарушение. Така че, най-вероятно обвиненията срещу Google ще си останат само в областта на това кое е морално и кое – неморално.

В обвиненията неедноократно се споменава и китайското присъствие на Google, който не само филтрира всичко, което китайското правителство пожелае и сметне за недопустимо, но и не информира потребителите за филтрацията. Злополучен пример е филтрацията на английската провинция Есекс, която е била отрязана заради съдържанието на думичката "sex" в името си.

TO GAME OR NOT TO GAME

Проблеми в World of WarCraft

Играчите в една от най-популярните масови онлайн игри "World of WarCraft" биват често разочаровани от множество проблеми във виртуалния свят. Основен източник на раздразнение е твърде дългото време, което е необходимо за влизане във онлайн световете. Когато повече хора са влезли в WoW, закъсненията при логване стават недопустимо дълги. Рестартирания на сървъра провалят играта в ключови моменти. И то, най-често, при организирани събития, с много играчи, когато за постигане на някаква цел са били обединени множество ресурси и усилия.

От стартирането си през ноември 2004 "World of WarCraft" придоби изключително голяма известност. Регистрирани са над 6 милиона активни потребители, които искат да премерят силите си във фантастичния свят Азерот. А това очевидно е повече, отколкото създателите на играта, Blizzard, са в състояние да обслужат.

Компанията отговаря на геймърските упреци за некачествено облсужване с редица обещания. Допълнителни сървъри, осъвременяване на хардуера и софтуера, преразглеждане на части от кода, там където има забавяния, включително и смяна на процедурата за вход в играта с нова, по-бърза.

Игра за телефон от създателите на DooM

Легендарните id Software, в съдружие с Fountainhead Entertainment и под ръководството на Electronic Arts, са се заели със създаването на нова игра за мобилни устройства. Фентъзи RPG-то се казва "Orcs & Elves". В него играчът, под напътствието на говорящ магически жезъл, ще обикаля из древна джуджешка крепост, пълна с всякакви митични същества и забравени съкровища. Джон Кармак (нали не е нужно да обясняваме кой е той) е окуражен от успеха на "DoomRPG" – предишен проект за походово RPG за мобилни устройства, разработен от id Software и Fountainhead Entertainment. Той вижда добро бъдеще и за "Orcs & Elves"

Radeon X1K срещу GeForce7: част 2

След като GeForce 7800GTX 512MB „надцака" Radeon X1800, ATI на свой ред отвърнаха със значително уголемен вариант на своя чип. Nvidia от своя страна дооборудва GeForce7 фамилията с 90nm чипове от среден и висок клас (ниският клас вече бе покрит от GF7300).

Radeon X1900 (R580)

В края на януари 2006-та ATI пуснаха в продажба подобрена версия на върховия си модел. За разлика от обновяването на GF7800GTX обаче новият чип на ATI се отличава от предшественика си R520/X1800 не само с по-високи тактови честоти, но и с увеличен брой обработващи модули. Pixel Shader модулите стават 48 (два пъти повече от GF7800 !). Това се постига като общия брой транзистори, които изграждат чипа, става 384 милиона и те заемат 315 кв.мм. площ, като се използва същата производствена технология като за R520 – 90nm. Официално чипът поддържа памет до 1GB.

Предлагат се следните модели платки с R580: All-in-Wonder X1900 с телевизионен и радио тунери, чип, работещ на 500MHz и 256MB памет, работеща на 480MHz/960DDR; X1900XT с чип, работещ на 625MHz и 512MB памет на 725MHz/1450DDR; X1900XTX с чип на 650MHz и 512MB памет на 775MHz/1550DDR (при X800/850 върховите модели се наричаха PE от „Platinum Edition", но поради редица проблеми много трудно се намираха и придобиха лоша репутация като някои хора започнаха да ги наричат „Paper Edition", т.е. „фиктивни". Може би за да се избегнат подобни асоциации, ATI промениха името от XT PE на XTX). Двуплатков CrossFire режим се поддържа с използването на X1900CF Master платка, която има същите характеристики като X1900XT (може да се използва и заедно с по-бързата XTX като CF и XTX платките ще работят всяка със своите тактови честоти). Теоретично би могло X1900CF Master платката да се използва и с X1900AiW – тогава половината от паметта на CF Master платката няма да се използва, но пък компютърът ще има тунер.

Radeon X1900XTX със своята огромна тактова честота и множество Pixel Shader-и се превърна в безспорния лидер по отношение на производителността.

В началото на май започнаха да се появяват и първите видеоплатки с X1900GT чип. Той представлява олекотена версия на X1900 с намален брой на някои модули (Pixel Shader – 36, текстуриращи и финализиращи – 12), тактова честота 575MHz и 256MB памет, работеща на 600MHz/1200DDR. Намалението се постига чрез изключването на допълнителните модули (т.е. има вероятност да се намери начин за последващото им „нерегламентирано" активиране).

GeForce 7900 (G71)

Новият върхов модел на nVidia функционално не се отличава от предшественика си (GF7800), но за производството му се използва по-фината 90nm технология. G71 чипът се състои от 278 милиона транзистора, заемащи 196 кв.мм площ. Въпреки че няма съществени изменения и броят обработващи модули в сравнение с G70 (GF7800) се запазва (Vertex Shader – 8, Pixel Shader и текстуриращи – 24, финализиращи ROP – 16) транзисторите на новия чип са с 24 милиона по-малко (G70 е изграден от 302 милиона). Това е възможно, тъй като 90nm транзисторите са с достатъчно добри показатели, за да може G71 чипът да постигне желаните тактови честоти без да се използват специални прийоми за оптимизация (чрез допълнителни транзистори), каквито са били необходими при 110nm G70.

Все пак в новия GeForce има и няколко нововъведения – информацията за Anti-Aliasing (изглаждане на ръбовете в изображението) при двуплатков режим на работа вече може да се пренася не само през PCI Express интерфейса, но и през SLI конекторите между двете платки. Това подобрява производителността в SLI Anti-Aliasing режимите (16x и 8x). GF7900 са и първите чипове от GeForce серията на nVidia, които имат два броя двуканални (dual-link) TMDS/DVI интерфейса. Това позволява едновременната работа с два монитора с разделителна способност над 1920x1200 (например 30" TFT 2560x1600). Освен това чипът официално

поддържа памет до 1GB. Също както и GF7800 новият графичен чип поддържа всички функции на PureVideo технологията на nVidia за декодиране на видео изображения (във формат MPEG2, WMV9 и др.), включително и за съдържание с висока разделителна способност (т.н. „High Definition" от 1280x720 нагоре). Освен nVidia подходящ софтуер отскоро предлага и InterVideo – WinDVD 7. Въпреки че при PureVideo няма 10-битови цветове (за разлика от ATI Avivo) GeForce7 чиповете показват в крайна сметка доста добра картина.

Вече се търгуват два модела платки с G71 чипове: GF7900GT (с чип, работещ на 450MHz и 256MB памет, работеща на 660MHz/1320DDR) и GF7900GTX (с чип на 650MHz и 512MB памет на 800MHz/1600 DDR – малко по-бавна от рекордните 850MHz/1700DDR на GF7800GTX 512MB). Радиаторът на GF7900GTX платките заема пространството над съседния разширителен слот докато при GF7900GT охладителят е достатъчно малък, за да не пречи. И двете платки се нуждаят от специалния 6-изводен конектор за захранване (такъв се предлага от по-добрите захранвания или от преходници, използващи по два конектора за твърди дискове).

Производителността на най-мощния nVidia графичен ускорител GF7900GTX е близка до тази на ATI Radeon X1900XTX, но въпреки че в някои случаи го изпреварва, продуктът на ATI този път като цяло запазва стабилна преднина.

Същевременно nVidia пуснаха и една от последните AGP платки: GF7800GS, при която се използват G70 и преобразовател чип AGP-PCIe. При GF7800GS Vertex Shader модулите са намалени на 6, Pixel Shader и текстуриращите – на 16, ROP – на 8. Тактовата честота на GF7800GS е 375MHz, а на паметта – 600MHz/1200 DDR (използва се 256-битов канал за достъп до 256MB памет). Засега официално не са обявени PCIe GF7800GS модели.

GeForce 7600 (G73)

По време на пуска на Radeon X1600 nVidia нямаха съответстващ GF7 продукт. От друга страна GF6800 и X1600 бяха със сходни характеристики и цени. Може би затова nVidia не бързаха с обявяването на директен конкурент от същото поколение. G73 бе пуснат в продажба заедно с G71 и представлява негова „орязана" версия. Чипът е изграден от 178 милиона транзистора, заемащи 125 кв.мм площ. Ширината на канала за достъп до паметта е намалена от 256 на 128 бита, текстуриращите и Pixel Shader модулите – от 24 на 12, финализиращите (ROP) – от 16 на 8, Vertex Shader – от 8 на 5 броя.

Предлагат се два модели платки с G73 чипове: GF7600 GS (с чип, работещ на 450MHz и памет, работеща на 400MHz /800DDR) и GF7900GT (с чип, работещ на 560MHz и памет, работеща на 700MHz/1400 DDR). Обемът на паметта в повечето случаи ще бъде 256MB, но някои производители на видео платки ще предлагат модели с 512MB и 128MB. При GF7600 платките няма нужда от допълнително захранване (освен получаваното от PCI Express слота), а и охладителите им не заемат пространството над съседния разширителен слот.

Функционално GF7600 не се различават от останалите чипове в GeForce 7 фамилията освен по вида на TMDS/DVI интерфейсите и PureVideo поддръжката. GF7600 имат два

Модели, 256MB [1]	GPU, MHz [2]	RAM				Конвейери и модули								Цена, $ [3]
		MHz [2]	DDR [2]	Bit	GB/s	PS	MP/s	Texture	MT/s	ROP	MP/s	VS	MV/s	
**Geforce 7900GX2 2x512MB [4]	500MHz	600MHz	1200	2x256	76	2x24	24000	2x24	24000	2x16	16000	2x8	8000	1000$
Geforce 7900GTX 512MB [4]	650MHz	800MHz	1600	256	51	24	15600	24	15600	16	10400	8	5200	625$
Geforce 7900GT [4]	450MHz	660MHz	1320	256	42	24	10800	24	10800	16	7200	8	3600	380$
Geforce 7800GTX 512MB [4]	550MHz	850MHz	1700	256	54	24	13200	24	13200	16	8800	8	4400	610$
Geforce 7800GTX [4]	430MHz	600MHz	1200	256	38	24	10320	24	10320	16	6880	8	3440	400$
Geforce 7800GT [4]	400MHz	500MHz	1000	256	32	20	8000	20	8000	16	6400	7	2800	360$
Geforce 7600GT [4]	560MHz	700MHz	1400	128	22	12	6720	12	6720	8	4480	5	2800	220$
Geforce 7600GS [4]	450MHz	400MHz	800	128	13	12	5400	12	5400	8	3600	5	2250	140$
Geforce 7300GS 256MB-512MB [5]	550MHz	350MHz	700	64	5.6-13.6 [5]	4	2200	4	2200	2	1100	3	1650	100$
Geforce 7300LE 256MB-512MB [5]	400MHz	333MHz	667	64	5.3-13.3 [5]	4	1600	4	1600	2	800	3	1200	80$
Geforce 6800Ultra 512MB [4]	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	16	6400	16	6400	6	2400	350$
Geforce 6800Ultra [4]	400MHz	550MHz	1100	256	35	16	6400	16	6400	16	6400	6	2400	280$
Geforce 6800GT [4]	350MHz	500MHz	1000	256	32	16	5600	16	5600	16	5600	6	2100	270$
Geforce 6800 128MB [4]	325MHz	350MHz	700	256	22	12	3900	12	3900	12	3900	5	1625	220$
Geforce 6600GT 128MB [4]	500MHz	500MHz	1000	128	16	8	4000	8	4000	8	4000	3	1500	130$
Geforce 6600 128MB [4]	300MHz	300MHz	600	128	9.6	8	2400	8	2400	8	2400	3	900	90$
Geforce 6200 128MB	300MHz	275MHz	550	128*	8.8*	4	1200	4	1200	4	1200	3	900	70$
Geforce 6200TC 64MB-256MB [5]	350MHz	350MHz	700	64	5.6-13.6 [5]	4	1400	4	1400	4	1400	3	1050	60$
Geforce 6200TC 32MB-128MB [5]	350MHz	350MHz	700	64	5.6-13.6 [5]	4	1400	4	1400	4	1400	3	1050	50$
Geforce 6200TC 16MB-128MB [5]	350MHz	350MHz	700	32	2.8-10.8 [5]	4	1400	4	1400	4	1400	3	1050	40$
Radeon X1900XTX 512MB [4]	650MHz	775MHz	1550	256	50	48	31200	16	10400	16	10400	8	5200	680$
Radeon X1900XT 512MB [4]	625MHz	725MHz	1450	256	46	48	30000	16	10000	16	10000	8	5000	615$
Radeon X1900AiW [4]	500MHz	480MHz	960	256	31	48	24000	16	8000	16	8000	8	4000	440$
Radeon X1900GT [4]	575MHz	600MHz	1200	256	38	36	20700	12	6900	12	6900	8	4600	350$
Radeon X1800XT [4]	625MHz	750MHz	1500	256	48	16	10000	16	10000	16	10000	8	5000	410$
Radeon X1800XL [4]	500MHz	500MHz	1000	256	32	16	8000	16	8000	16	8000	8	4000	325$
Radeon X1800GTO [4]	500MHz	500MHz	1000	256	32	12	6000	12	6000	12	6000	8	4000	310$
Radeon X1600XT [4]	590MHz	690MHz	1380	128	22	12	7080	4	2360	4	2360	5	2950	185$
Radeon X1600Pro [4]	500MHz	390MHz	780	128	12	12	6000	4	2000	4	2000	5	2500	165$
Radeon X1300Pro [4]	600MHz	400MHz	800	128	13	4	2400	4	2400	4	2400	2	1200	110$
Radeon X1300HM 128MB -512MB [4,5]	450MHz	400MHz	800	64	6.4-14.4 [5]	4	1800	4	1800	4	1800	2	900	125$
Radeon X1300 [4]	450MHz	250MHz	500	64	4	4	1800	4	1800	4	1800	2	900	100$
Radeon X1300HM 32MB-128MB [4,5]	450MHz	500MHz	1000	32	4-12 [5]	4	1800	4	1800	4	1800	2	900	80$
Radeon X850 XT Platinum [4]	540MHz	590MHz	1180	256	38	16	8640	16	8640	16	8640	6	3240	350$
Radeon X850 XT [4]	520MHz	540MHz	1080	256	35	16	8320	16	8320	16	8320	6	3120	290$
Radeon X850 Pro [4]	520MHz	540MHz	1080	256	35	12	6240	12	6240	12	6240	6	3120	200$
Radeon X800 XT Platinum [4]	520MHz	560MHz	1120	256	36	16	8320	16	8320	16	8320	6	3120	350$
Radeon X800 XT [4]	500MHz	500MHz	1000	256	32	16	8000	16	8000	16	8000	6	3000	280$
Radeon X800 XL 512MB [4]	400MHz	500MHz	1000	256	32	16	6400	16	6400	16	6400	6	2400	230$
Radeon X800 XL [4]	400MHz	500MHz	1000	256	32	16	6400	16	6400	16	6400	6	2400	190$
Radeon X800 128MB [4]	400MHz	350MHz	700	256	22	12	4800	12	4800	12	4800	6	2400	110$
Radeon X700 XT 128MB	475MHz	525MHz	1050	128	17	8	3800	8	3800	8	3800	6	2850	135$
Radeon X700 Pro	420MHz	432MHz	864	128	14	8	3360	8	3360	8	3360	6	2520	110$
Radeon X700 128MB	400MHz	350MHz	700	128	11	8	3200	8	3200	8	3200	6	2400	90$
Radeon X600 Pro 128MB	400MHz	300MHz	600	128	9.6	4	1600	4	1600	4	1600	2	800	75$
Radeon X300 128MB	325MHz	200MHz	400	128	6.4	4	1300	4	1300	4	1300	2	650	60$
Radeon X300SE 128MB	325MHz	200MHz	400	64	3.2	4	1300	4	1300	4	1300	2	650	50$

Легенда:
GB/s – гигабайта в секунда - пропускателен капацитет на паметта; **PS** – Pixel Shader, **VS** – Vertex Shader, **MP/s** – милиона пиксела в секунда, **MT/s** – милиона текстури в секунда
* възможно е да попаднете на платка с потясна шина за достъп до паметта
** на практика това представляват две GF7900 платки с общ PCI Express x16 интерфейс – затова всички показатели са удвоени
1. цените са за платки със 256MB памет, освен ако изрично не е написано друго; по принцип повечето чипове се предлагат и в платки с по 128MB и 512MB
2. някои производители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи и по-ниски) честоти, в зависимост от това какво охлаждане са сложили и други съображения.
3. някои платки все още не се продават – препоръчителна цена от GPU производителя
4. поддържа двуплаткова работа в SLI (Geforce) или CrossFire (Radeon) режим
5. освен паметта на видеоплатката използва и от системната памет. Общият пропускателен капацитет зависи от вида използвана системна памет и заявките получени от другите устройства в компютъра (главно процесора) във всеки един момент.

DVI изхода, но само единият от тях е dual-link. Вторият е single-link и поддържа разделителна способност максимум до 1920x1200. GF7600GT поддържа всички PureVideo ефекти (както GF7900 и GF7800), а GF7600GS - всички освен два и то, само когато са приложени върху видео с разделителна способност от 1280x720 нагоре. И двете GF7600 разновидности поддържат работа в двуплатков SLI режим.

Производителността на GF7600 е доста по-добра от тази на Radeon X1600 (което се отразява и на цената на продуктите) и съответно по-близък конкурент на GF7600 е X1800GTO, който обаче много рядко го изпреварва.

GeForce 7900GX2 (QuadSLI)

ATI оправиха доста от проблемите на двуплатковата си технология (CrossFire) и като следствие уникалността на nVidia SLI изчезна. Освен това към момента ATI притежават и известно предимство от гледна точка на производителността при едно- и двуплатковите решения. Това са две от причините nVidia да пуснат в продажба още по-скъп графичен продукт – Quad SLI.

На практика това представляват четири GF7900 платки (с по 512MB всяка, общо 2GB!) работещи едновременно. Две по две платките са обединени в GX2 „пакети". Първата платка в двойката има PCIe x16 интерфейс и PCIe мост с 48 линии – 16 от PCIe интерфейса на чипсета, 16 към GF7900 чипа на самата платка и 16 към втората платка в двойката (свързана чрез напречен конектор; втората платка стои „върху" първата и заема пространството над съседния разширителен слот). Така се избягва един от недостатъците на досегашните двучипови видео платки, за които се изискваше специално дъно. Допълнително предимство е и това, че двата чипа на един GX2 „пакет" могат да си комуникират без да ангажират чипсета. Двете „първи" платки на всяка двойка са свързани със SLI адаптор, както и двете „втори" платки. По този начин всеки GF7900 чип има SLI интерфейс към два от другите чипове (в допълнение към PCIe интерфейса си). Вторият SLI интерфейс използва изводите на втория DVI изход. Поради ограниченото пространство охлаждането е затруднено и честотите на чиповете и паметта са по-ниски, отколкото при GF7900GTX (500MHz чип вместо 650MHz; 600MHz/1200DDR памет вместо 800MHz/1600 DDR). Един GX2 пакет може да се използва и самостоятелно (двучипово ускорение), но естествено по-интересните режими са при четричипова работа. Освен стандартните за SLI режими AFR (чиповете се редуват в обработката на кадрите) и SFR (чиповете си разделят обработката на всеки кадър) при QuadSLI се добавят AFR+SFR (две двойки чипове се редуват да обработват споделени кадри) и режим „съвместимост" (работи само един от чиповете – все едно имате една единствена GF7900 платка). SLI AA режимите също се увеличават с нов 16x (учетворен FSAA 4x) и 32x (учетворен FSAA 8xS).

Първоначално GF7900GX2 ще се продава само в предварително окомплектовани компютри. Причината за това ограничение е, че nVidia искат да са сигурни, че QuadSLI продуктите няма да бъдат засегнати от несъвместимости и проблеми с охлаждането и захранването. Едва по-късно се очаква появата на по-късите GF7950GX2 платки, които да са достъпни за покупка от широката публика. Засега не е ясно дали QuadSLI поддръжката в драйверите е активна само за GX2 или се поддържа и работа с четири обикновени GF7 платки (подходящи за това дънни платки отдавна се продават, а nForce4 SLI X16 чипсета би могъл да се пусне в 4x8 режим).

За съжаление QuadSLI все още има доста нерешени проблеми. Доста игри не са подготвени да се възползват от такъв брой ускорителни чипове и при разделителна способност 2560x1600; възникват несъвместимости и дефекти (които евентуално ще бъдат оправени в бъдещи версии на драйверите); по-бавната памет (спрямо GTX) е точно този елемент, чиято скорост е от съществено значение при големите разделителни способности и режимите (SLI AA) с високо качество на изображението, за които има смисъл да се платят над 2000$.

SLI AA 32x няма достатъчна производителност (чипът, който комбинира 4-те 8xS картини е доста натоварен) за нормална работа дори при „обикновената" 1600x1200 (отделен въпрос е, че разликата между 16x и 32x далеч не е така осезаема както между 2x и 4x FSAA); необходим е върхов модел двуядрен процесор като Athlon64 FX60, за да се захранват и четирите GPU-та. Въобще ползата от QuadSLI засега е главно при 1600x1200 и 1920x1200 с AA около 8x. Поради загубите от преразпределение на ресурсите и проблематичните драйвери често QuadSLI дава по-лоша производителност от обикновеното двуплатково SLI решение, а в мнозинството случаи рядко има подобрение, по-голямо от 10-15%.

Стоян Спахиев

Ако кажем, че в България има пазар на комикси, то със сигурност ще излъжем. За съжаление, това животно още не може да проходи у нас и въпреки множеството лекарски интервенции, то все още не може да бъде съживено. Казвам съживено, защото в далечното минало процъфтяваше с множество местни издания, сред които и култовото "Дъга", което ще остане завинаги в историята. Предполагам знаете, че опитите гореспоменатото издание да бъде върнато към живота бяха неуспешни (никога не съм вярвал в българската медицина), а след него неуспешен опит за раждане с "цезарово сечение" направи и списанието Q-teh (Кютек). Както сами разбирате, то не беше мъртвородено, но след неподходящи грижи за него, погина, въпреки плахите си опити да се хареса на хората.

Поводът за тези мои разсъждения са амбициите на българското издателство Artline да възроди жанра комикс в родината ни. До момента това не се получава. Съмнявам се, че някой знае точната причина. Лично аз тая в себе си надеждата, че момента за разгръщане на комикс сцена у нас настъпва бавно-бавно. Причини да имам такива надежди има. Това са

мегаталантливите български художници

сред които Йорданов, Атанасов, Велинов, Бандеров и други. Те са печелили не една и две награди на международни конкурси, но в родината им признанието някакси не идва (техни творби можете да намерите в първия по рода си Fantasy Art албум, издаден в началото на месец май). Те обаче не губят надежда. С помощта на издателство Artline в скоро време ще видим техни авторски комикси, които, ако се продадат добре, могат да вдъхнат нов живот на култа, наречен комикси. Броени месеци ни делят от премиерата на графичните новели "Танц с вятъра" и "Шаман", чийто илюстрации са на нивото на западните, че на моменти и на по-добро. Всичко това дължим на ентусиазма на младите художници и творци, които без да търсят финансова изгода, се опитват да тласкат жанра нагоре.

Откъде мога да намеря комикси?

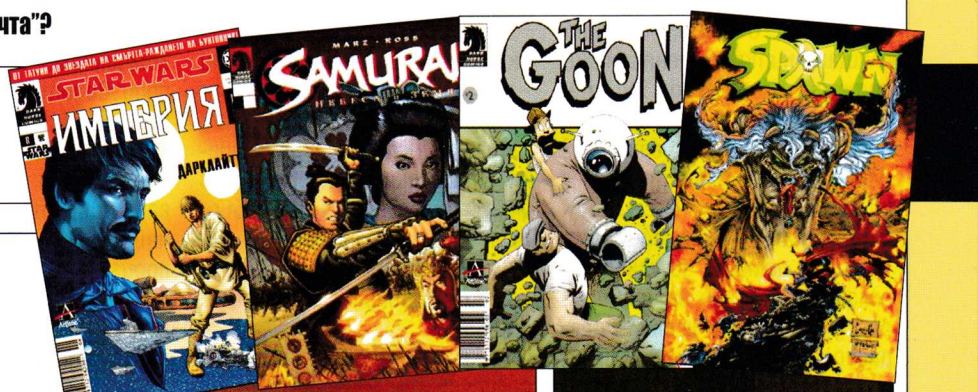
Обзалагам се, че много пъти сте си задавали този въпрос, чийто отговор не е много ясен. Към момента единственото виртуално място в България, което предлага повече информация за комикси, е сайтът на издателство Artline – *www.artline-comics.com*. Там можете да поръчате всички издавани от тях книжки, както и да прочетете повече информация за задаващите се заглавия. Сайтът предлага и форум, където можете да видите част от илюстрациите на гореспоменатите художници, както и да обсъдите интересите си с други фенове. За момента в него има регистрирани едва към 450 потребители, но те ще се увеличават и обществото ще се разраства. На форума винаги има информация за най-новите планове на издателството, които в момента включват издаване на поредицата Sunwell Trilogy, собственост на издателството TokyoPop, която представя истории от света на WarCraft. Гореспоменатата книжка ще се появи по магазините в края на месец май и ако бъде адекватно разпространена, ще можете да я намерите в по-големите книжарници. Вариантът за поръчка от сайта на издателството също остава, ако не ви се занимава да обикаляте и търсите по улиците.

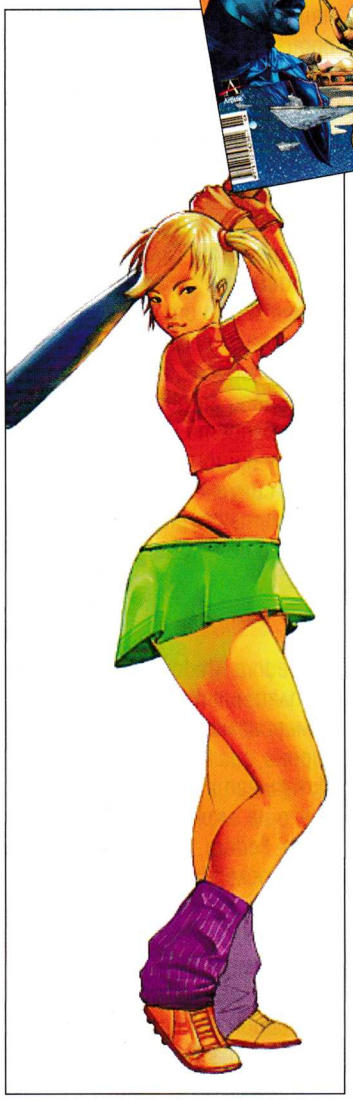
Накрая ще ви препоръчам да проверите торент сайта Mininova, където в категория "Comics" можете да намерите доста неща (*http://www.mininova.org/sub/143*). Не подценявайте и възможностите на eDonkey, като за този метод за търсене на комикси има повече информация на *http://www.comic-central.cc/*.

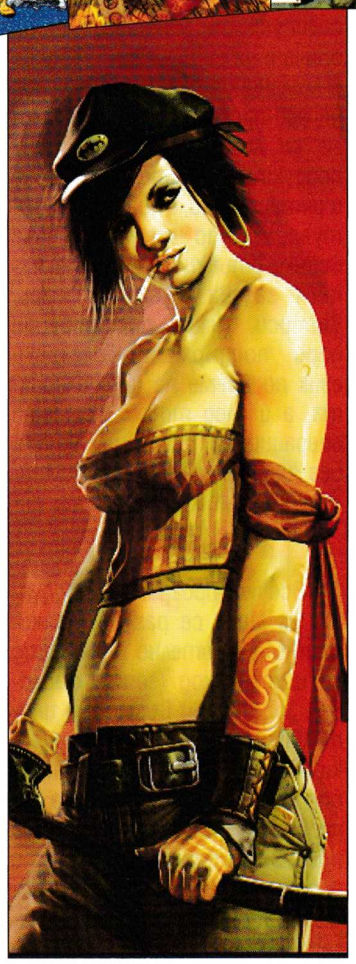
Орлин Широв

Дали ще видим реализацията на "Българската мечта"?

Комиксите







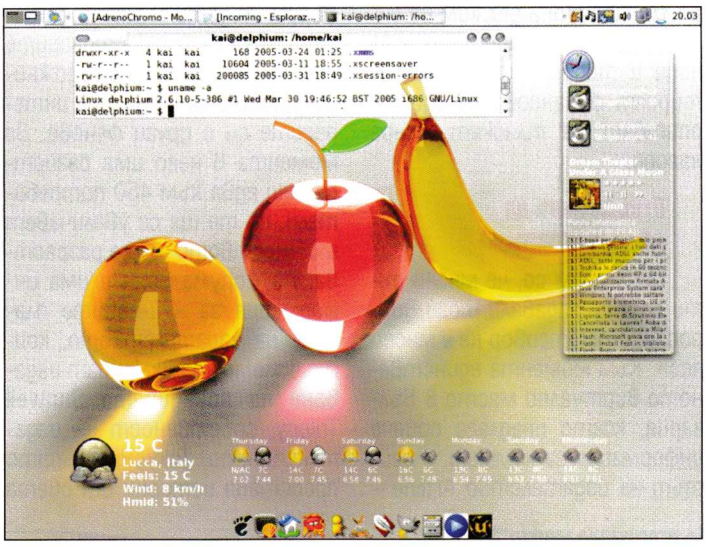
Избор на безплатен софтуер

Терминът "софтуерно пиратство" стана популярен не само сред компютърните потребители, но и сред специалните части, борещи се с организираната престъпност. При този неочакван интерес пред Обикновения Юзър има няколко възможности.

1. Да си лицензира всичкия софтуер на компютъра. Ако имате парите, това е най-чистата законосъобразна възможност.

2. Да прибере флага с Веселия Роджър от балкона и да я кара както досега, но мирно и тихо. Предимството на този вариант е в това, че нито плащаш, нито променяш навиците си. Но може да ти дойдат гости със скиорски шапки и да те запознаят с един друг виртуален свят, който досега не си предполагал, че съществува. А там няма да ти хареса.

3. Да помисли за какво използва най-често компютъра си и дали не може да смени операционната система и програмите с безплатни алтернативи. Ако искате чиста съвест, но не желаете да утежнявате бюджета си – това е вашият вариант.



Легален – безплатно

За осъществяването на трета точка има доста възможности – безплатни Windows съвместими системи (на допотопно ранно ниво), FreeBDS, десетки Linux дистрибуции. При избора човек трябва да се съобрази с няколко фактора. На първо място е простота на инсталацията и поддръжката. Важно е и наличието на достатъчно свободен софтуер в мрежата, с който да замените програмите, с които сте свикнали в Windows. Напредналите компютърни маниаци вероятно няма да се уплашат, ако трябва да си компилират сами програмата и да инсталират всичките необходими библиотеки, но обикновеният потребител може малко да се поизнерви от тези похвати. Още, важна е възможността да се намери помощ при възникнали проблеми – т.е. достатъчно много потребители, които да ползват същата система и да споделят проблеми и решения във форумите. Затова ще обърнем внимание на няколко от най-популярните Linux пакети, които отговарят на горните условия.

Ако си мислите, че Linux е софтуер за маниаци, които обичат да пишат дълги редове в командния ред за изпълнение на най-прости действия, много се лъжете. Новите Linux продукти се инсталират лесно и интуитивно, с графичен софтуер, който те води през всички стъпки на инсталацията и задава не много сложни въпроси. Някои дистрибуции дори поддържат български език по време на инсталацията, а и след това, в самата операционна система. И то, без инсталиране на допълнителни пакети.

Престраши се!

Всички програмни продукти за Linux се разпространяват задължително и във вид на изходен код (source файлове). Това прави възможно инсталирането им на практически всяка Linux съвместима операционна система. Но за удобство на потребителите производителите на повечето популярни дистрибуции създават готови за инсталация пакети, които няма нужда да се компилират. В зависимост от производителя това са файлове в RPM, DEB или друг формат. Ако изберете популярна операционна система, ще си гарантирате, че възможно най-голям брой софтуерни производители ще предоставят програмите си, пакетирани за вашата среда. Важно е също така да има графичен мениджър, който да инсталира пакетите и да проверява дали са публикувани по-нови версии в интернет. Промени в Linux системите има често, но много малко от тях са в категорията "спешни поправки по сигурността", а по-скоро става въпрос за добавяне на нови възможности и отстраняване на функционални грешки. В Linux сигурността е заложена на архитектурно ниво и много рядко и се налага да бъде "пачвана".

Дистрибуции

Fedora (fedora.redhat.com) е безплатният наследник на вече комерсиализиралата се операционна система Red Hat Linux. Актуалната версия е Fedora 5. Все още може да се срещне и като Fedora Core 5, макар че след последната версия производителите се опитват да наложат по-краткото име. Открай време, това е една ориентирана към потребителите операционна система. Инсталационните й файлове са в RPM формат. Fedora е една от най-поддържаните Linux операционни системи.

Друг клонинг на Red Hat, който може да опитате, е CentOS (www.centos.org). Той следва по-плътно от Fedora комерсиалния общ прародител.

SUSE (www.opensuse.org) е германска операционна система, спонсорирана от Novell. Последната версия е 10.1. Има много добър контролен панел и софтуер за настройки на системата. Софтуер за SUSE се инсталира също с RPM файлове.

Debian (www.debian.org) е лека операционна система, която се комплектова само с дълго тествани пакети, за които е сигурно, че са стабилни. Затова често бива предпочитана за сървърни машини. За крайните потребители, които харесват Debian и предпочитат най-стабилните пред най-новите пакети, има два клонинга на Debian, които са с подобрен потребителски интерфейс – Ubuntu (www.ubuntu.com) и Kubuntu (www.kubuntu.org). Разликата е в това, че последният е базиран на KDE. Всички програми за Debian дистрибуциите се инсталират от файлове в DEB формат.

В случай че още се чудите дали Linux е за вас, можете да го пробвате и без инсталация. Има дистрибуции, които се стартират направо от диск (Live CD). Те сами разпознават мрежовите настройки и на тях можете да тествате достъпа до интернет и някои най-популярни Linux програми.

Препоръчваме ви Knoppix (www.knoppix.org). Всичко, което трябва да направите, за да го пробвате, е да свалите инсталационния файл от интернет (съвсем легално) и да го изпечете на CD (също съвсем легално). След което остава да рестартирате компютъра, с Knoppix в CDROM-а.

Има и Linux дистрибуция на български, която е разботвана в България. Тя се казва Tilix (www.tilix.org) и може да бъде или инсталирана на харддиска, или стартирана от CD, подоб-

но на Knoppix. Базирана е основно на Debian и Kanotix (друг клонинг на Knoppix).

Софтуер за Linux

Това, което ще видите на графичния екран в Linux, се управлява от екранния мениджър. Два са най-популярните мениджъри – Gnome и KDE. В исторически план Gnome беше по-шареният, с по-прецизен дизайн, а KDE – по-бързият и стабилен мениджър. Сега нещата са доста изравнени, най-добре е да тествате и двата и да решите кой ви допада повече. Изборът е по време на логване в системата.

Браузърът, с който идват по подразбиране повечето дистрибуции, е Firefox. Стабилен и удобен, той вече е добре познат и на Windows потребителите. За електронна поща вариантите са два. Единият е Thunderbird – проект за електронна поща на Mozilla, създателите на браузъра Firefox.

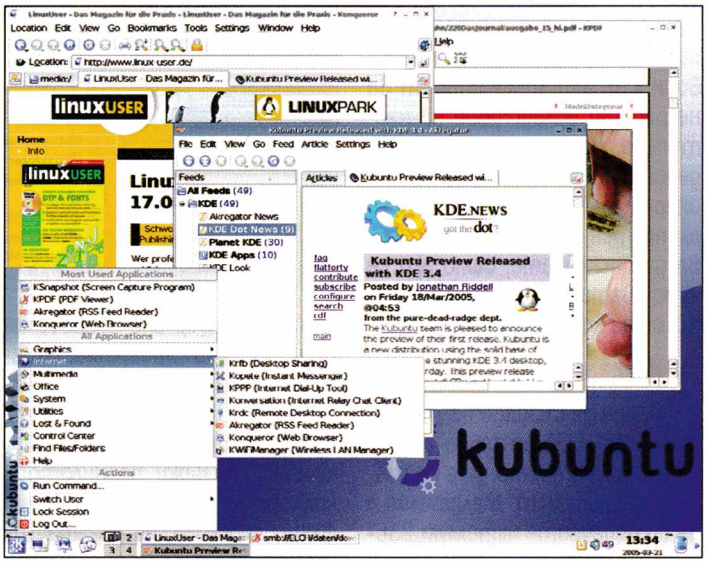
Не е вграден навсякъде, в някои дистрибуции трябва да се изтегли допълнително. Ако използвате мейл програмата си само за проверка на електронната поща и филтриране и сортиране на кореспонденцията си – ползвайте него. Но ако сте пристрастени към Outlook и неговия календар и организатор, опитайте Evolution. В някои отношения е по-тромав от Thunderbird, но има повече функции и доста прилича на Outlook.

В областта на офис софтуера има безплатен пакет, който е в много голяма степен съвместим с MS Office – OpenOffice.org. Това е името на продукта, а и адресът на уебстраницата му. Той съдържа програма за текстообработка – Writer, такава за електронни таблици – Calc, както и софтуер за електронни презентации – Impress. Пакетът работи с популярните формати на Microsoft и може да записват документи, съвместими с тях. Възможно е все пак да изпитате затруднения с представянето в по-сложни документи, съдържащи графики, математически уравнения и други. Друг офис продукт е KOffice, създаден да работи с KDE. Трябва да отбележим, че в KDE можете да ползвате всички продукти, създадени за Gnome и обратното.

Забавление

За тези, които обичат да рисуват, е предназначена програмата GIMP. Професионалните потребители може да се разочароват от липсата на CMYK режим, който не е включен по подразбиране и трябва да се инсталира отделно (като plugin).

Но за обработка на снимки и рисуване – върши чудесна безплатна работа. Ако ползвате таблет, най-основните му функционалности ще тръгнат



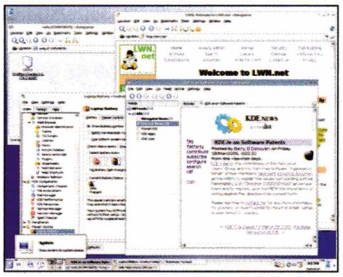
и без допълнителни драйвери. Но за по-пълно използване на възможностите му трябва да проверите дали има драйвери специално за него. Най-широко употребяваните устройства се поддържат в проекта Linux Wacom Project. На уебстраницата им – linuxwacom.sourceforge.net можете да потърсите модела на вашия таблет.

За любителите на векторната графика е пакетът Inkscape (www.inkscape.org). Той, както и GIMP, могат да бъдат инсталирани не само под Linux, но и под Windows, в случай че имате легална операционна система, но не можете или не желаете да отделите парите, които струват професионалните графични среди.

В повечето дистрибуции има вградени пакети за чат. X-Chat е програмата за IRC, а протоколите за кратки съобщения на AOL/ICQ, MSN, Yahoo, Jabber се поддържат от GAIM. Ако сте стар ICQ потребител, GAIM ще ви се стори... малко различен. Всъщност, в началото може и да ви дразни, но програмата е стабилна и в нея има множество удобни функции.

Ако все пак искате нещо, което повече да прилича на старото и познатото – пробвайте SIM (Simple Instant Messenger). Той е доста по-близък до обобщената представа за програма от класа, но в момента е в преходен период и е малко нестабилен. Старите й разработчици спряха поддръжката за нея и в момента нов екип поема разработката.

За слушане на музика в



Linux има вградени софтуерни решения. XMMS е една от най-популярните музикални програми и изглежда подозрително подобно на Winamp. За гледане на филми безплатният пакет Mplayer е просто незаменим. С него ще забравите какво е кодек и ще можете да гледате почти всичко.

Ако имате проблем с шрифта на субтитрите, лесно ще го решите като посетите страницата georgi.unixsol.org. Mplayer може да работи и под Windows и се справя доста добре. Real Networks също имат официална Linux версия на своя плейър, която може да бъде изтеглена от сайта им www.real.com.

Игри

Тежко е положението с игрите. Няма какво да се лъжем.

Игри за Linux всъщност има. И не са нито малко, нито са лоши. Самата дистрибуция идва с десетки игри. Обаче няма да можете да играете най-нашумелите и рекламирани заглавия, чупещи представите за реалистична 3D графика. Или поне не веднага.

Има проект Linux Games (www.linuxgames.com), който се грижи да дава на потребителите на Linux възможността да играят по-сериозните заглавия, на които по подразбиране се наслаждават Windows геймърите. В момента в Linux Games са актуални заглавия като Quake 3 Arena, Return to Castle Wolfenstein, Serious Sam 2, Hexen II: Hammer of Thyrion, Unreal Tournament 2004, Doom 3 и други. Както виждате, има силни заглавия.

Разбира се, игрите трябва да си закупите от официалните дистрибутори, безплатни са само пакетите, които позволяват игрите за Windows да се играят под Linux. Не всички игри могат да тръгнат така обаче. Първо, зависите от волята на свободните разработчици, а второ, някои заглавия просто не могат.

Например ранните версии на Lineage2 можеха да тръгнат под Linux, но въвеждането на Gameguard (програмката, която следи дали играете честно) доведе до промяна в положението.

Изборът на операционна система, за която се произвеждат игрите, до голяма степен зависи от популярността на самите операционни системи. Колкото повече потребители се обърнат към отворения код, толкова по-голям ще е натискът върху производителите.

Не всичко е розово, както виждате. Най-вече защото трябва да се подменят продукти, с които сте свикнали и да се положат усилия, за да се усвои работата с тях. Но... е напълно легално, напълно безплатно и напълно си заслужава усилията. И определено няма да сте единствените.

Иван Дончев

Как да създадем копие на Windows върху USB-флаш памет

Спасителен пояс с USB

Как се справяте, когато Windows забие? „Рестартирам" е един от правилните отговори. „Убивам забилия процес" е друга версия. А какво правите, когато рестартът не помага и компютърът продължава да не работи? Често в такива ситуации човек прибягва до преинсталация.

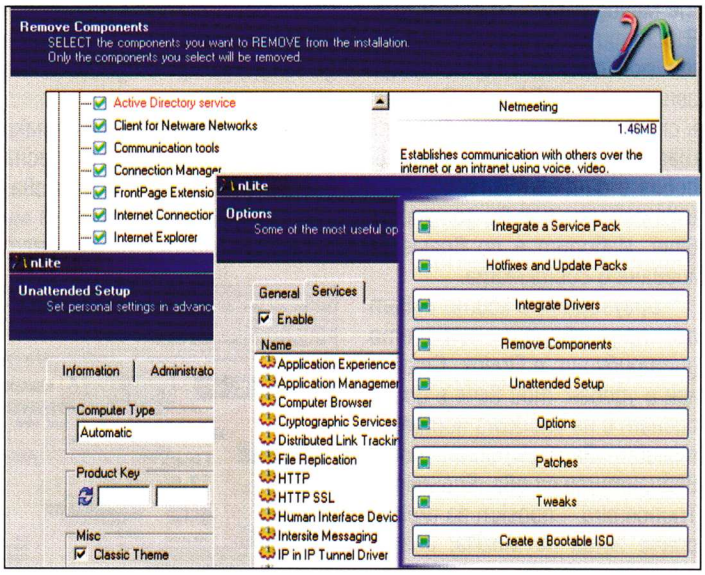
Малцина обаче са онези, които с третото си око са предвидили краха на системата и са направили необходимото копие за сигурност на всички файлове – архиви на ICQ, папки с музика и филми, снимки с гаджето от морето, току-що пристигнал мейл с предложение за интересна нова работа и т.н. Често проблемът е дребен, ала зъл. Ако имахте recovery дискета, нещата вероятно щяха да са различни. Дискета? Защо дискета – създайте направо recovery USB флаш и ще можете да заредите Windows автономно. По този начин ще можете да разгледате какво се случва в компютъра ви, да поправите грешките или ако най-лошото е станало, да прехвърлите ценните файлове на сигурно място (друга партиция на твърдия диск например).

Официалното мнение на Microsoft е, че е невъзможно да се зареди Windows от външна флаш памет. С помощта на няколко програми обаче (които в допълнение са напълно безплатни) тази „невъзможност" се преодолява лесно. BIOS-ът на повечето модели съвременни дънни платки поддържа опцията за стартиране на Windows от USB флаш. Ако дънното ви не поддържа такава опция автоматично, достатъчно е да обновите версията на софтуера. Ако и това е невъзможно, силно вероятно е да работите с компютър, върху който не може да работи Windows XP.

Преди да предприемете съветите, които ще ви дадем по-нататък в този текст, е нужно да знаете, че редакцията на PC Mania не носи отговорност, ако компютърът ви не работи вследствие на настъпили промени от някакви действия по манипулиране на операционната система. Това е експертен съвет, който трябва да последвате, само ако се чувствате уверени в познанията си за компютрите.

НУЖНИЯТ СОФТУЕР

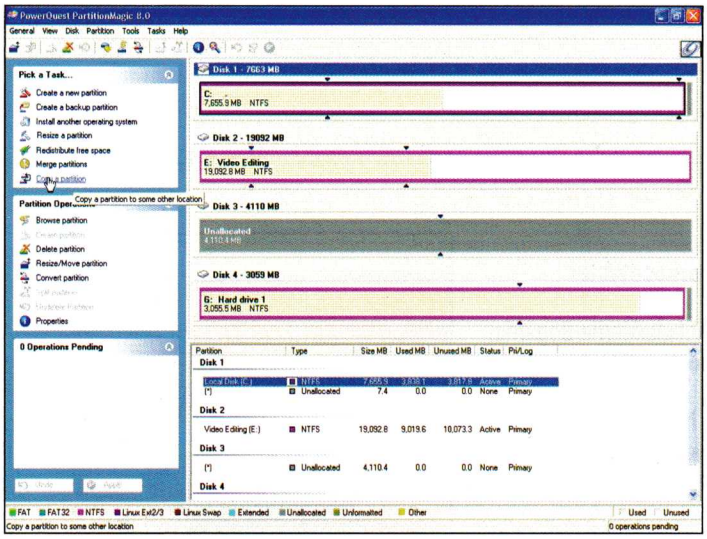
Disk Storage Format Tool
ftp://ftp.compaq.com/pub/products/servers/supportsoftware/cp006001-006500/cp006049.exe
Nlite
http://nuhi.olmik.net/new/nlite1rc8i.exe
Bart's PE Builder
http://69.90.47.6/mybootdisks.com/mybootdisks_com/nu2/pebuilder3110a.exe



Предварителна подготовка

Преди да създадете „спасителното" USB, трябва да решите какъв точно да е размерът тази памет. Желателно е да си осигурите минимум 256-мегабайтов модел. При създаването на копие за зареждане на Windows върху външната памет, често можете да добавите и още програми като AdAware за почистване на нежелан софтуер или произволна антивирусна програма. Възможно е да добавите и Nero Burning ROM, за да изпечете всички файлове директно върху CD. Тук важи правилото – колкото по-голям е вашият флаш, толкова по-богата ще бъде бекъп версията ви върху него. Съществува и горна граница на обема. Това е два гигабайта поради спецификата на файловата система FAT. Удачен компромис е 512-мегабайтов диск, на който да запишете Windows, всички фиксове и сървис пакове плюс допълнителните приложения.

Причината за избор на вече остарелия формат за файлова система FAT се крие в хардуерните особености на повечето дъна. Поради една или друга причина това е единственият сигурен формат, който ще работи безотказно. Windows обаче вече не форматира носители във FAT-системата. Ако

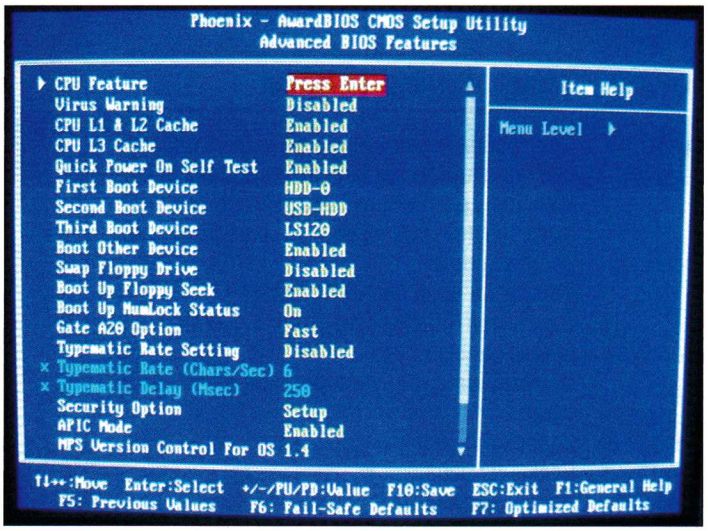


използвате мощния инструмент за управление на дискове и дисково пространството Partition Magic, то прехвърлянето в необходимата файлове система ще ви отнеме едва няколко минути. В случай че търсите безплатно решение, препоръчително е да си свалите инструмента Disk Storage Format Tool, разработка на HP (виж карето). С няколко клика настройвате желания формат и името на вашия флаш (не по-дълго от 11 символа). Следващата стъпка е да отидете в главната директория C:\, откъдето да копирате файловете boot.ini, ntdetect.com и ntdr върху флаша. Ако не ги виждате, това е нормално. Тези т.нар. системни файлове са скрити от произволното ви посегателство. За да ги видите, отидете в менюто Tools\Folder Options\View\Hidden Files and Folders\Show Hidden files and folders. Не трийте нищо – един бащински съвет.

Инсталация на софтуерите

Копирането на въпросните файлове е необходимо, за да разберете дали всичко до този момент е протекло правилно. Рестартирайте компютъра, след което влезте в BIOS-а и променете настройките така, че устройството за зареждане да бъде USB (за повече детайли по въпросите за BIOS – четете PC Mania от края на миналата година – бел.ред.).

Ако всичко работи и не сте пропуснали нещо, би следвало Windows да зареди до една от системните грешки за липсващи файлове (HAL not found). Това не е причина да се притесняваме, тъй като такъв файл така или иначе не сте копирали на флаша.



Още с този тест ще се сблъскате с най-големия недостатък на зареждането на Windows от флаш памет – скоростта. В най-добрия случай процедурата трае около половин минута. По-често тя е значително по-времеемка (минута, минута и малко).

В случай че всичко е наред, можете да изтриете системните файлове от флаша. Време е да направите копие на операционната си система върху него. За целта е препоръчително да създадете нова директория някъде върху твърдия си диск (например върху десктопа), където да изкопирате инсталационните файлове на Windows от инсталационното CD.

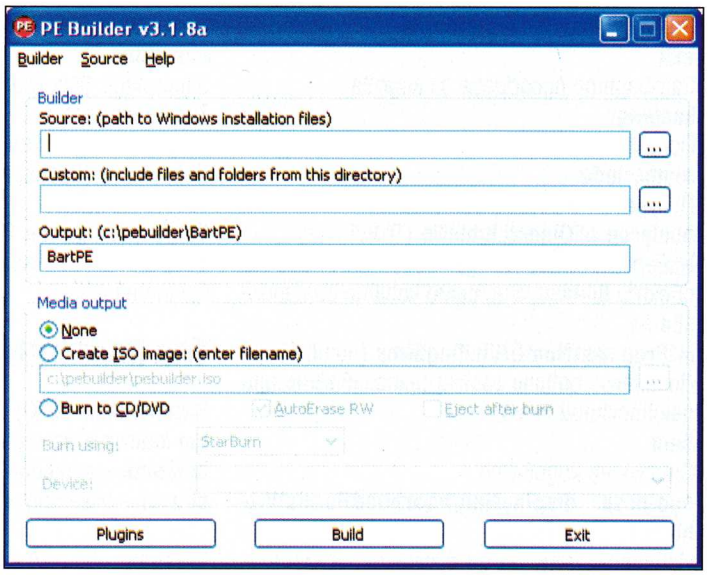
След като сте готови с това действие, дръпнете си от Интернет .net Framework от http://download.microsoft.com. Той ще ви е нужен, за да подкарате следващата безплатна програма – Nlite. С помощта на този софтуер ще можете да „обезкостите" Windows до вид, удобен за копиране върху вашето USB. Имайте предвид, че програмата е в beta версия. От една страна, това не би следвало да ви притеснява много, тъй като обичайната практика напоследък е безплатният софтуер да не стига никога или след много време финален статус (Miranda, алтернативният клиент за ICQ, е добър пример за това).

От друга страна обаче, вие сами си носите отговорността в такава ситуация, ако след това нещо с Windows-а ви не работи. След като стартирате програмата, посочете като директория, в която е инсталиран вашият Windows онази папка "XP", която създадохте предварително. Следвайте контекстните менюта на софтуера и определете кои части на ОС-а да останат.

Един съвет – принципно премахвайте оцветените в черно елементи. Със създадените от Nlite файлове за съжаление все още не сте готови с операцията «Спасение». Nlite прави единствено по-компактни инсталационни файлове. С помощта на третата и последна програма ще можете да генерирате необходимата информация върху вашето USB. Това е Bart's PE Builder.

След инсталацията, стартирайте програмата и се уверете, че като Source е директорията "XP". Деактивирайте менютата „Create ISO Image" и „Burn to CD". Натиснете Build и изчакайте. За да инсталирате вече готовия софтуер, трябва да стартирате Peinst.exe в DOS-режим. За целта отидете в директорията на Bart's PE Builder (вероятно C:\Program Files\pebuilder313\plugin\peinst). След като активирате Pei-nst.exe, пред вас се отваря DOS-конзола. Когато натиснете единица, ще можете да промените директорията с изходните файлове. Двойката определя мястото, където те трябва да бъдат копирани; това е моментът, в който трябва да въведете буквата на вашето USB-устройство. С петица избирате инсталационен процес, с единица го активирате. Вашият USB-спасителен пояс е готов. Пазете го внимателно и го използвайте следващия път, когато Windows увисне. Или просто внимавайте повече и не прекалявайте с инсталацията на хиляди програми...

Александър Бойчев



PC CHEATS

Sims 2: Family Fun Stuff

Натиснете Ctrl+Shift+C за достъп до кодовете.
Забележка: Някои кодове са case-sensitive.
boolProp snapObjectsToGrid (True/False)
Изберете false, за да поставяте предмети извън мрежата.
boolprop objectShadows (True/False)
Изберете false, за да премахнете сенките на обектите извън къщата.
boolProp simShadows (True/False)
Редактирате сенките на симовете.
boolProp displayPaths (True/False)
Изберете true, за да виждате пътя, по който селектираният от вас сим се движи.
boolProp guob (True/False)
Изберете false, за да премахнете сенките на обектите в къщата.
aging (on/off)
Предотвратявате стареенето на симовете.
slowMotion (0-8)
Забавен каданс – 0 е нормално темпо, а 8 – най-бавното възможно.
StretchSkeleton #
Правите симовете по-големи или по-малки- 1.0 е нормалният вариант.
moveObjects (on/off)
Можете да поставяте обекти където и да е при режими build и buy.
TerrainType (desert/temperate)
Използвайте кода при neighborhood view. Редактирате различните типове терен.
expand
Разширявате или свивате прозореца за кодове.
deleteAllCharacters
Използвайте кода при neighborhood view. Премахвате всички симове.
exit
Затваряте прозореца за кодове.
kaching
Получавате 1,000 симолеона.
motherlode
Получавате 50,000 симолеона.
boolprop allObjectLightsOn (True/False)
Изберете true, за да осветите всички обекти винаги, а не само когато ги използвате.
intProp maxNumOfVisitingSims (number)
Поканете повече гости (използвайте при neighborhood view).
help
Списък на кодовете.
boolprop displayNeighborhoodRoadsWithModel (True/False)
Изберете false, за да премахнете мостовете.
boolprop displayNeighborhoodWater (True/False)
Изберете false, за да премахнете водата.
boolprop displayNeighborhoodFlora (True/False)
Изберете false, за да премахнете дърветата/растенията в околността.
boolprop displayNeighborhoodRoads (True/False)
Изберете false, за да премахнете пътищата.

Tomb Raider: Legeng

При правилно изпълнение на дадено действие от списъка ще видите съобщение, което ще го потвърждава. Не можете да активирате код преди да сте получили достъп до него.
Режим на игра без текстури:
Задръжте [Backspace] и натиснете 1 по време на игра.
Опонентите ви умират при един ваш удар:
Задръжте [Backspace] и натиснете 8 по време на игра.
Лара е неуязвима:
Задръжте [Backspace] и натиснете 7 по време на игра.
За неограничено количество муниции за пушка:
Задръжте [Backspace] и натиснете 4 по време на игра.
За неограничено количество гранати:
Задръжте [Backspace] и натиснете 5 по време на игра.
За неограничено количество муниции за SMG:
Задръжте [Backspace] и натиснете 6 по време на игра.
За да виждате колко е животът на опонентите ви:
Задръжте [Backspace] и натиснете 2 по време на игра.
За достъп до Excalibur:
Задръжте [Backspace] и натиснете 9 по време на игра.
За достъп до the Soul Reaver:
Задръжте [Backspace] и натиснете 0 по време на игра.

The Godhfather

Натиснете [ESC] за пауза, сега въведете който и да е от кодовете:
corleone – максимум здраве
stracci – максимум муниции
cupeo – $5,000
tattaglia – всички филми

2006 FIFA World Cup

За достъп до постер 1:
Трябва да спечелите Световната купа веднъж.
За достъп до постер 10:
Трябва да се квалифицирате и да спечелите Световната купа с поне по един отбор от всяко място.

Act Of War: High Treason

Натиснете [ENTER] по време на игра, въведете който и да е код и го потвърдете отново с [ENTER].
fortknox – получавате $1000
keyholemaster – разкривате картата
yeepeekaye – предизвиквате ядрен взрив (на мястото, обозначено от курсора).
bigbrother – получавате достъп до режим Camera
motherrussia – получавате танк M80
coolihaveanewcar – получавате CIA брони
coolimthepresident – викате американския президент
swatatyourorders – викате SWAT
ymca – викате U.S. ченгета
greenjelly – викате U.K. ченгета
bringoutthedead – получавате линейка
duckhunt – викате летяща патица
blackhawkdown – получавате SA12
aircraft – anti-ракетен снаряд

CONSOLE CHEATS

Grandia III (PS2)

Как да се сдобиете по-лесно с Life Seeds:
В играта има чудовище, наречено Лордът на пустинята, което се намира в пустинята Baccularn, в западната част. Край него понякога можете да откриете разпръснати Life Seeds. Не е много сложно да го победите. Използвайте Absolute Zero четири пъти. То ще ви остави Life Seed, Bomb Egg или в дадени случаи нищо :P. Във всеки случай обаче ще спечелите и 4,000 experience точки и 4,000 пари.

Tomb Raider: Legend (PS2)

Нещата, до които ще получите достъп, ще са на ваше разположение в менюто Specials.

За липса на текстури:
Изиграйте играта (при каквото и да е ниво на трудност).

За да виждате колко е животът на опонентите ви:
Изиграйте Bolivia за по малко от 12:30 при Time Trials.

За неограничено количество MG415 муниции:
Изиграйте Peru за по малко от 21:30 при Time Trials.

За неограничено количество RC650 муниции:
Изиграйте Japan за по малко от 12:15 при Time Trials.

За неограничено количество муниции за пушка:
Изиграйте Ghana за по малко от 20:00 при Time Trials.

За неограничено количество изстрели с гранатомет:
Изиграйте Kazakhstan за по малко от 27:10 при Time Trials.

Лара е неуязвима:
Изиграйте England за по малко от 27:00 при Time Trials.

Опонентите ви умират при един ваш удар:
Изиграйте Bolivia (stage 8) за по малко от 4:15 при Time Trials.

За достъп до Excalibur:
Изиграйте Nepal за по малко от 13:40 при Time Trials.

За достъп до the Soul Reaver:
Изиграйте цялата игра и всички time trials.

За достъп до Amanda:
Трябва да изиграете играта като откриете всички тайни и се справите с всички time trials.

За да се справите по-лесно с Time Trials:
Опитайте се първо да приключите със задачата в Bolivia, изправяйки се срещу финалния бос (ще се справите сравнително лесно). Това ще ви даде достъп до победа над опонентите ви, получена само с един удар. Можете да се възползвате от този код по време на анимациите в началото на дадена сцена и по-лесно да се отървете от повечето си противници, дори някои босове ще умират по-бързо. Това също ускорява състезанията с мотори. Обърнете внимание обаче, че можете да активирате само по един код по време на игра.

The Godfather (PS2)

За максимум муниции:
Изберете Пауза и натиснете Кръг, Ляво, Кръг, Дясно, Квадрат, R3

За максимум здраве:
Изберете Пауза и натиснете Ляво, Квадрат, Дясно, Кръг, Дясно, L3

За $5,000:
Изберете Пауза и натиснете Квадрат, Кръг, Квадрат, Квадрат, Кръг, L3.

За достъп до всички филми:
Изберете Пауза и натиснете Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат, Квадрат, L3.

За достъп до всички клипове:
Изберете Пауза и натиснете Кръг, Квадрат, Кръг, Квадрат, Квадрат, L3.

За достъп до клипа „Are You Ready To Do Me This Favor?":
Изиграйте мисията "Change Of Plans".

За достъп до клипа „Carlo Goes For A Ride":
Изиграйте мисията "It's Only Business".

За достъп до клипа „Carlo Learns A Lesson":
Изиграйте мисията "Sonny's War".

За достъп до клипа „Five Shots":
Изиграйте мисията "The Don is Dead".

За достъп до клипа „Good Morning Mr. Woltz":
Трябва да се сдобиете със 70 филмови ленти.

За достъп до клипа „Don Sends Luca On An Errand":
Трябва да се сдобиете с 20 филмови ленти.

За да спечелите повече пари и респект по-лесно:
Ако попаднете близо до камион извън безопасната си позиция, започнете да стреляте, за да отворите задната врата. Вижте сметката на главорезите, вземете оставените пари, разпитайте шофьора. Върнете се към безопасната си позиция и запазете играта. Когато отново излезете навън, има вероятност отново да видите такъв камион, което ще ви позволи да повторите всичко.

Ice Age 2(PS2)

За неограничено количество камъчета:
Първо избирате Пауза. Сега натискате Надолу, Надолу, Вляво, Нагоре, Вляво, Нагоре, Нагоре, Вдясно, Нагоре, Надолу.

За неограничено количество енергия:
Избирате пауза и след това въвеждате Надолу, Вляво, Вдясно, Надолу, Надолу, Вдясно, Вляво, Надолу.

2006 FIFA World Cup (PS2)

За достъп до всички американски отбори:
Спечелете купата с поне един отбор от Америка.

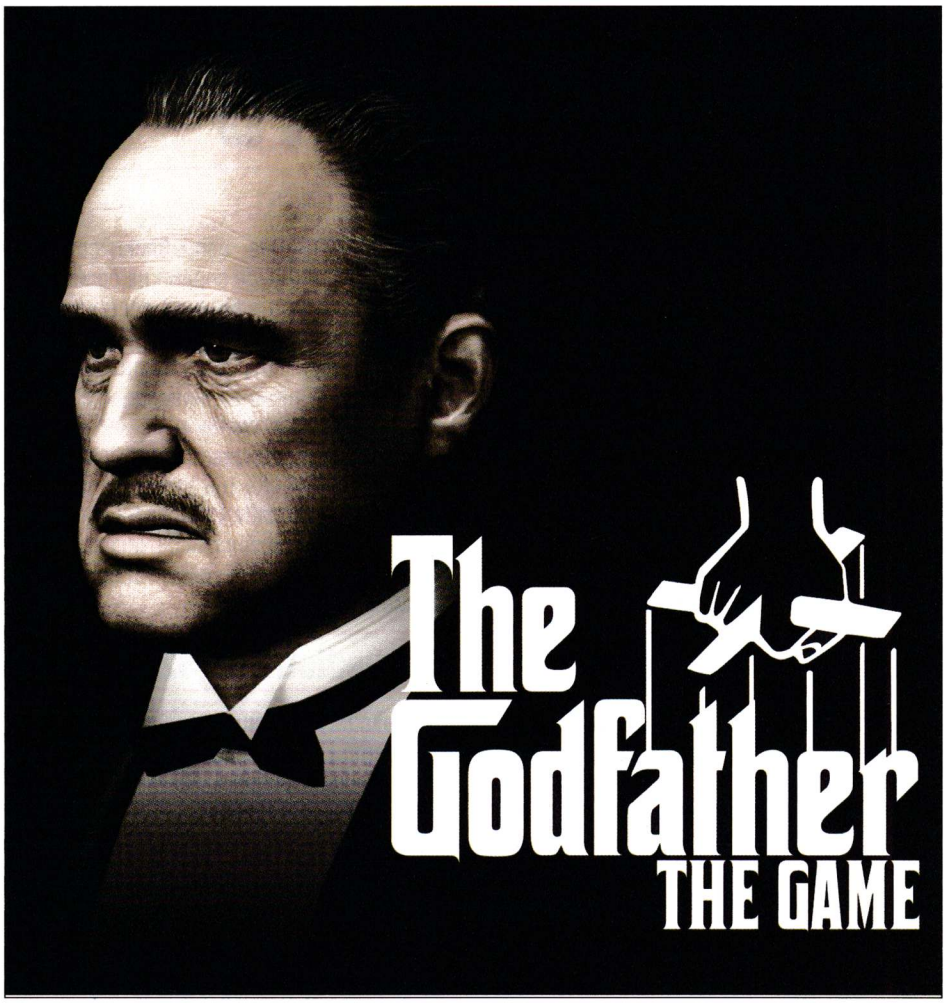
Rogue Trooper (PS2)

За достъп до Hippy Blood:
Изиграйте играта успешно.

За достъп до ниво на трудност Massacre:
Изиграйте играта веднъж при което и да е ниво на трудност.

The Godfather The Game

Поради спецификата на играта и практически необхватния ѝ сюжет, в този материал ще отсея единствено основните понятия, които са ви нужни, за да станете Кръстника на Ню Йорк. The Godfather The Game е заглавие, което предлага десетки начини да достигнете до финалната си цел. Как точно ще направите това, зависи само от вас. Аз ще ви помогна единствено с насоки, съвети и някои трудно откриваеми тънкости, които при едни или други обстоятелства биха убегнали от зоркия ви поглед.



I. Фамилии

За да бъде по-лесно ориентирането и разпределението на града, в който се развиват събитията, той е разделен на квартали – Малката Италия, Ню Джърси, Бруклин, Мидтаун и Кухнята на ада. Всеки от тях се управлява от различна мафиотска организация: Корлеоне, Таталия, Кунео, Страчи, Барзини.

В началото на играта фамилията ви не е достатъчно могъща, за да се пребори с всички противникови групировки. Затова първо се насочете на изток към Бруклин, където управляват Таталия. Завземете колкото се може повече магазини, клубове, рекетирайте всичко живо, подкупете полицията и накрая превземете резиденцията на мафиотската организация.

Веднъж подчините ли Бруклин, можете да се насочите директно към Кухнята на ада, където властта е в ръцете на Кунео – определено един по-силен и заможен враг, с който трябва да сте много внимателни. Ъпгрейднете оръжията си, наемете хотелска стая, в която да се възстановявате и малко по малко подчинете и този квартал. Ако сте изпълнили всичко дотук, влиянието ви е нараснало значително и управлявате три от общо петте района.

Това означава, че за да се превърнете в Дон на Ню Йорк, трябва да се справите с останалите две фамилии. Далеч от центъра на града, в привидно спокойствие живеят жителите на Ню Джърси. Кварталът, управляван от най-кръвожадните мафиоти – Страчи. Битката, която ви предстои, е трудна. Но превземете ли и този район, пред вас остава само още една задача – да премерите сили с последната фамилия – Барзини. Тя разпростира своето влияние в най-богатия квартал на Ню Йорк – Мидтаун и е управлявана от Дон Барзини – човекът, отговорен за смъртта на баща ви. Тук към борбата за надмощие и власт се прибавя ѝ жаждата за лична отплата. Така че съберете цялата сила, която притежавате и действайте, за да получите така желаното отмъщение.

II. Изнудване

Намерете малко магазинче, тих нощен клуб или семейна хлебарница. Влезте вътре и направете своето предложение. Елегантно обяснете, че вие и фамилия Корлеоне ще се грижите за сигурността на въпросния обект. Ако това не подействува – извадете бухалката и потрошете магазина. Опитайте пак с разговор. Ако отново няма резултат, ще се наложи да прибегнете до истинско насилие. Ударете собственика, застреляйте някого наблизо, за да бъдете по-убедителен. Разговаряйте отново, и ако съдържателят продължава да демонстрира неуважение – извадете пищова си, насочете го към мръсното куче, прицелете се в рамото или коляното му и БУМ – гръмнете го без капчица милост. След това отново обсъдете въпроса, отнасящ се до сигурността му. Ако и по този начин не се получи, изпробвайте един от изброените методи:

_**Хлебарница**: Завлечете беззащитния собственик в задната стаичка на магазина и го надвисете над пещта – това ще го склони моментално.

_**Нощен клуб**: Изпробвайте оръжията си върху посетителите. Това ще помогне на управителя да премисли относно офертата, която сте отправили.

_**Магазин за цигари**: Екзекутирайте някого пред очите на собственика.

_**Хотели**: Елиминирайте прислужницата или бармана. Съдържателят е достатъчно интелигентен да си направи простата сметка, че той е следващият.

_**Публичен дом**: Покажете на някое от момичетата гледката от прозореца, ако ли не – просто я застреляйте пред очите на сводника ѝ.

_**Хазартни заведения**: Гръмнете копелето в коляното или просто го сритайте здраво.

III. Пачкосване

Само с рекетиране и сплашване доникъде няма да стигнете. Ако не желаете да си останете посредствен гангстер, трябва да се заемете с по-сериозни поръчки. Изпълнявайте задачите, които ви дават основните персонажи в играта – консилиери на фамилията – Том, Синовете

на Вито Корлеоне – Сони и Майкъл. Мисиите, свързани с основния сюжет, носят най-добър приход.

Но има и друг начин за припечелване на пари, вижте за какво иде ред: Във всички краища на града са разпръснати обекти, които са обозначени с жълта мигаща стрелка. Те най-често са сандъци, чакащи да ги разбиете и да приберете съдържанието им, което варира от 2000 $ до 10 000 $. Ето и местонахождението на някои от тях:

_Първият ще откриете в индустриалната зона, Южен Бруклин. Точно до човека, който може да ъпгрейдне вашия .45 Handgun до Assassin pistol. Отървете се от леката съпротива и разбийте сандъка, над който мига жълта стрелка.

_Вторият обект се намира в тунела Линкълн, посока от Ню Джърси към Кухнята на ада. В самото начало, от дясно ще видите камион и четирима от главорезите на Страчи. Сритайте им задниците, вземете плячката и си плюйте на петите.

_В индустриалния парк на Малката Италия ще намерите поредната кутия с мангизи. За да се доберете до нея обаче, трябва да се преборите с дузина гангстери.

_Не един, а цели два сандъка с пароци ще откриете на железопътната гара, намираща се в покрайнините на Ню Джърси – Южния край на 12-та улица. Единия ще намерите източно от сградите, а другия на север – ориентирайте се по тунелите. Влезте в тях и карайте само направо докато достигнете целта си.

_Последният сандък, който открих, се намира в Кухнята на ада – пресечката на 42-ра и шесто авеню. В парка близо до кръстовището ще се натъкнете на хора от вашата фамилия. Помогнете им в избиването на шестте противника и се огледайте за жълтата мигаща стрелка.

IV. Важно

_Невъзможно е да не срещнете проблеми от страна на ченгизите. Има няколко начина за контролиране на HEAT показателя – той отмерва до каква степен пазителите на реда са ви вдигнали мерника. Естествено, най-добре е да работите умно – да не стреляте на улицата, да карате внимателно и да изпълнявате всичко с типичното за всеки гангстер спокойствие и хладнокръвие.

Ако обаче не сте такъв и зад себе си оставяте редица трупове и горящи сгради, ще трябва да направите нещо по въпроса За да нормализирате отношенията си с полицията, трябва да намерите някое корумпирано ченге и да му платите. Това разбира се ви гарантира временно спокойствие, а кога ще ви погнат отново – зависи само от вас.

_Vendetta показателят отразява отношението на фамилиите към вас. Ако той нарасне значително, това неминуемо ще ви донесе проблеми. Прибегнете ли до Ооофанзива срещу някоя от петте групировки, няма начин да не покачите този критерий. Най-сигурният начин за потушаване на враждата е подкупването на ФБР агент. Те са малко на брой и трудно откриваеми, но вършат добра работа. Освен това трябва да знаете, че когато предизвикате гангстерска война и се опитате да шарите кинти на ФБР ще трябва да се изръсите много сериозно. За това по-добре правете това упражнение преди да се е стигнало до улични сблъсъци (Нещо като ходенето на зъболекар – редовно, за да си нямате проблеми.)

V. Арсенал (характеристики, ъпгрейди)

Определени персонажи, разпръснати по всички краища на картата, могат да ъпгрейдват оръжията ви. Веднъж след като сте подобрили някое пуцало, то замества старото завинаги. За щастие амуницията, които имате и намирате, са напълно съвместими с новата ви придобивка. Не е задължително да обновявате арсенала си ниво по-ниво, това означава, че можете да платите директно за Saturday Night Special, прескачайки .38 Revolver ниво две.

1. .38 Revolver

Най-слабото оръжие в играта. Ниво 1 – вместимост 6+36 куршума. Ниво 2 (7 500$) – причинява повече щети и побира 6+60 куршума. Ниво 3 (75 000$) – името се променя на – Saturday Night Special. Съ-

бира 6+80 куршума и притежава мощта на MAGNUM ниво 1. По-добре не изразходвайте средства за ъпгрейдването на това оръжие. Запазете го слабо, за да можете да го използвате при рекетиране.

2. .45 Handgun

Едно от най-полезните пушкала в началния стадий от развитието ви. Ниво 1 – 8+48 куршума, които след един ъпгрейд на цена от 12 500$ нарастват до 10+70. Ниво 3 (250 000$) – променя името си на Assassin. Възползвайте се от него докато съберете достатъчно средства за нещо по-добро.

3. Magnum revolver

Бавен, но изключително мощен револвер. Ако се изправите срещу повече от един противник, трябва да имате прикритие, защото иначе може да пострадате сериозно. Ниво 1 – побира 6+36 куршума. Ниво 2 (25 000$) – вместимост 6+48 куршума. По-мизерните противници дават фира от един точен изстрел. Ниво 3 (250 000$) – получава името Python. Причинява огромен демидж и побира 8+80 куршума. Едно от най-сполучливите попадения в целия арсенал.

4. Thompason SMG

Не е от най-мощните и точни оръжия, но за сметка на това е перфектно за прикриващ огън или при нападение на няколко, скупчили се противника. Ниво 1 – 25+250 куршума. Ниво 2 (50 000$) – вместимост 50+500 куршума. Ниво 3 (500 000$) – получава името Dillinger. 75+750 куршума и по-голяма мощност. Прекалено скъп трети ъпгрейд. За тези пари можете да подобрите няколко от другите ви играчки.

5. Shotgun

Изключително полезна в началото на играта, когато срещу вас са изправени предимно по-слаби противници. Тях можете да отнасяте с един изстрел, но напреднете ли в геймплея, нещата се променят. Ниво 1 – 2+12 куршума. Ниво 2 (25 000$) – вместимост 2+24 куршума. Осъществява демидж колкото Magnum левъл три. Ниво 3 (45 0000$) – получава името Sweeper. Пушкалото става много мощно и вече побира 10+100 куршума. Единственият недостатък е, че след като се сдобиете с него играта става прекалено лесна. :)

6. Molotov coctail

Можете да го използвате, когато нападате противникова резиденция. Просто застанете на достатъчно разстояние, скрийте се зад някой кашон и го хвърлете. След това ви остава единствено да гледате как враговете ви изгарят и бягат напред-назад, гърчещи се в предсмъртна агония. Веднага след това извадете вашия Thompason SMG и ръшнете останалата от мръсниците.

7. Dynamite

Ако сте малко по-предприемчиви, ще използвате това средство за защита. Когато сте обграден от противници и усетите, че става напечено – просто намерете някоя кола, зад която да се скриете, извадете пръчка динамит и я хвърлете. Тогава всички мафиоти ще се разбягат, търсейки прикритие, а вие ще получите необходимите секунди, за да се чупите. Освен това можете да използвате динамита, за да "отваряте" сейфове.

8. Time bomb

Ако я използвате на открити пространства, ще докарате ефекта на динамита, но ако решите да си играете с това оръжие в някоя сграда – моментално си плюйте на петите. След броени секунди всичко ще избухне в мощен взрив и пламъци. По този начин можете да спечелите гангстерска война или да вдигнете във въздуха противникова резиденция, естествено с голяма доза риск за живота ви.

9. Melee weapons

Бейзболна бухалка, полицейска палка и водопроводна тръба са средствата, с които можете да си служите в близък бой. Определено използването им е доста ефектно, садистично, но не е много полезно. На фона на всички огнестрелни оръжия тези предмети са почти неизползваеми.

Асен Георгиев

ДРУГИ СЪВЕТИ

_Винаги, когато сте близо до стена, натискайте CAPS – по този начин ще бъдете постоянно подготвени за вражески атаки.

_Не шофирайте като състезатели от формула едно, за да не си навлечете гнева на полицията. По-добре маневрирайте внимателно и избягвайте сблъсъците.

_Още в самото начало започнете да разширявате влиянието си. Нека обект на ударите ви бъдат фамилиите Таталия и Кунео, другите оставете за по-нататък.

_Изпълнете колкото се може повече различни екзекуции и съберете възможно най-много респект точки, ако искате да се превърнете в Дон на Ню Йорк.

_Винаги, когато трябва да стигнете до някъде за определено време, използвайте картата. Намислете най-краткия маршрут и се придържайте към него.

_Понякога, когато се налага да извършите поръчково убийство, жертвата не е ясно отбелязана. Ориентирайте се по външния вид, в повечето случаи мишените са облечени различно от останалите мафиоти.

_Предрешете се подобаващо, за да повишите нивото на вашите респект точки. Това можете да направите от Main Menu> Load Game> Edit.

HiComm

списание за нови технологии и комуникации

образи в движение

в новия брой от 1 юни

Всичко за записа и

възпроизвеждането на цифрово видео

- Мобилни телефони с видео
- Уеб камери с висока резолюция
- Най-добрите видеорекордери
- Съвети от Интернет за по-добро видео
- Как да изберем оптималната видеокамера
- Цифрови фотоапарати с Wi-Fi

НАЙ-ГОЛЯМОТО ТЕХНОЛОГИЧНО СПИСАНИЕ

Best Gadgets

VIVITAR 6320

Последното поколение компактни цифрови фотоапарати разполагат с огромно количество мегапиксели. Такъв е случаят и с модела 6320 на малко известната все още компания Vivitar. Техническите характеристики на този модел са както следва – вариообектив с трикратно увеличение, 2,4-инчов течнокристален дисплей (с „гигантски" може да се опише субективното впечатление от размерите му), CCD-матрица с шест мегапиксела, отговарящи на максимална резолюция от 2816x2112 точки (в сантиметри това е нещо като 28x21 см).

Апаратът разполага с вградени 32 MB памет и разширителен слот за SD-карти с максимален капацитет от един гигабайт. Захранва се от две батерии тип AA. Някой би измрънкал, че това е досадно и че в сравнение с литиево-йонната батерия се губи част от енергийната автономност. От друга обаче, това е практично решение – когато ви свърши токът и наоколо няма контакт, просто вадите две нови батерийки и отново сте готови за действие. Резултатите от снимането с Vivitar 6320 са по-скоро прилични, но не и впечатляващи. На тъмно не трябва да очаквате чудеса. Vivitar Vivitar 6320 е пригоден най-вече за снимки на открито като алтернатива на вградената в мобилния телефон камера. Щракаш, снимаш, смееш се – нито повече, нито по-малко.

Vivitar 6320 се продава за около 300 лева

CANYON CN-MP8XSE

Размерът на съвременните mp3 плейъри ни кара да вярваме, че съвсем скоро те ще бъдат не по-големи от кибрит. Съвсем малко по-голям е Canyon CN-MP8XSE с капацитет от 512 MB. Няма дисплей, има само четири бутона за управление, но за сметка на това е в състояние да ви предостави повече от 10 часа музика. Наред с това е изключително компактен и лек. Моделът е специално пригоден за спорт, като на гърба си има специална щипка за прикрепване към колана, докато правите сутрешния джогинг. Поддържаните формати са .mp3, .wma и алтернативния .ogg.

Естествено, както всеки флаш mp3 плейър, можете да го използвате и като външна памет за пренос на файлове. Ако не ви се занимава да качвате музика в устройството, можете да се възползвате и от вградения му FM тунер. Недостатък са относително грубите гумени уплътнения, които покриват входовете за слушалки и USB кабел. Рискът да се скъсат или повредят при честа употреба е4 твърде сериозен.

Canyon CN-MP8XSE се продава за около 200 лева

SIEMENS SL75

Това не е апарат, който ще видите всеки ден. Причината е в нарочния стремеж на производителя за ексклузивност. SL75 е т.нар. слайдър – телефон с приплъзгващ се механизъм. Дизайнерското решение за формата му е такова, че неминуемо ще бъдете поставени пред избора – или го харесвате, или го мразите.

Встрани от естетическата дилема Siemens SL75 притежава всичко или почти всичко, което един съвременен мобилен телефон би следвало да има – цветен дисплей с 256 хиляди цвята (но резолюция от едва 132x176 пиксела); mp3 плейър (но липса на слот за допълнителна карта за памет); поддръжка на технологията EDGE за пренос на данни (но без да е 3G телефон).

Въпреки всичко SL75 притежава потенциал, за да го харесате – тежи едва 99 грама, побира се лесно в дланта, има Bluetooth и 1,3-мегапикселова камера. Или отново да ви накара да е намръщите – няма инфрачервен порт, камерата прави добри, но не отлични снимки, а механизмът за приплъзване обърква в началото с лекотата на отварянето си. Няма да срещнете SL75 всеки ден – ексклузивността изисква компромиси, които обаче вие сте готови да сторите. Заради самата ексклузивност да бъдеш различен.

Siemens SL75 се продава за 580 лева.

FUJITSU SIEMENS POCKET LOOX N520

PDA е съкращение от Personal Digital Assitant или казано с други думи личен цифров помощник. Първоначалната цел на този тип устройства беше доста проста – цифров телефонен тефтер, органайзер, календар и малко игри за разнообразие. Еволюцията на PDA джаджите премина през много етапи, като днес пазарният сегмент за такъв вид устройства е тесен, но стабилен. Един от моделите, които продължават да се борят за вниманието преди всичко на бизнес потребителите, е Pocket Loox на Fujitsu Siemens.

Pocket Loox N520 е учудващо зрял модел цифров помощник. Операционната система Windows Mobile 5.0 позволява невероятно висока съвместимост с PC, като практически можете да използвате джобния компютър като преносим ерзац на машината вкъщи. С помощта на подходящия допълнителен софтуер устройството чете всички популярни отворени и затворени формати (.pdf, .mp3, .doc, .xls и т.н.). Специално за него са разработени прилично количество игри. С помощта на GPS модул можете да използвате PDA си като мобилен навигационен уред. Можете да гледате дори филми на него.

Основният недостатък на PDA е липсата на функцията „телефон". Колкото и да са умни съвременните мобилни телефони обаче, те все още не могат да заместят домашния компютър. А Windows-базираните PDA се опитват и успяват в много голяма степен.

Pocket Loox N520 се продава за 745 лв.

SAMSUNG MM-DC10

Samsung MM-DC10 е изключително любопитна музикална уредба. Този тип устройства са практическото бъдеще на домашното хай-фи, което през последните пет години като че ли загуби битката срещу mp3 плейърите, DVD-системите за домашно кино и персоналния компютър. Samsung MM-DC10 е уредба с DVD-плейър, който освен това възпроизвежда и видеофайлове, компресирани с divX или xVid. Поддържа mp3, като истинската екстра е на предния панел, където ще намерите USB-вход.

Преведено на български, това означава, че вече нищо не ви спира да включите mp3 плейъра си към уредбата и да слушате музика, без преди това да трябва да я записвате на CD. Samsung MM-DC10 озвучава всекидневната с две колони с мощност от по 80 вата и събуфер със 100 вата. Устройството се връзва към телевизора само с видео кабел, като целият звук минава през усилвателя на системата. Макар че би трябвало да поддържа субтитри на български, възможно е да срещнете проблеми при възпроизвеждането на някои кирилизирани divX-субтитри.

Samsung MM-DC10 се продава за около 400 лева

pisma@pcmania.bg

Здравейте, читатели на авторската рубрика за читатели, наречена "Писма"! През изминалия месец истерията около авторските права навлезе в нов етап. Медиите пропищяха, че започват обиски по домовете и че предстоят арести на всички непълнолетни пирати. Това са глупости, добре е да го знаете. Престъплението не е във вас, които консумирате тези блага с неплатени авторски права. Проблемът е в онези, които търгуват с тях. Но стига сериозни теми - лято е, ей-го и световното първенство по футбол. През следващия месец светът ще е футбол, а със следващия брой, живот и здраве, ще знаем кой е и световният шампион. Ако не ми пишете много през това време, ще ви разбера - мачлетата зад блока, раздумката с приятели и случващото се в Германия са справедливо оправдание.

Сашо Бойчев

МОРАЛЕН ГЪРЧ

Здравей PC Mania, аз съм ви голям почитател, чета ви от 2 години и съм събрал голяма купчина от списания!!! Абе айде направо по темата. По принцип съм келеме и си смуча игри само от нета, е имам дветри купени, които ми излязоха доста пари. Тея хора вече искат пари за всичко, всеки месец плащам толкова много за търсачки и торент сайтове, че мога да си купя по още 10 игри на месец. Моля ви се-е-е от сърце, кажете справедливо ли е това?

Кристиан Иванов

Ненужно ниска самооценка, Кристиане. Нещата всъщност са свързани. Щом мислиш за себе си като за келеме, то тогава и разни престъпници и измамници ще те подвеждат да даваш парите си за нещо, което не им принадлежи. Като келеме можеш да се чувстваш не когато пиратстваш, а когато плащаш за неща, които друг преди теб е откраднал и не би следвало да търгува с тях. Прояви самочувствие – не им плащай. Бъди хитър, изобретателен, гъвкав, просветен. Тези хора са много щастливи тогава, когато ти се определяш келеме. Аз викам да им сецнем далаверата, какво ще кажеш ти?

ЖАДЕН ИЛИ ГЛАДЕН

Здравейте, пичове от PC Mania!

Вижте ся, много мислих относно интернета и неговите "неограничени" предимства. Начи аз съм 13-годишен хлапак с комп в ръка и играя... като лют по цял ден. Много искам нет и бащата ми вика: Нет или PC Mania...

Мислих, мислих дали да си прекратя абонамента и с тия кинти нет... После си викам: „Аз кат играя само Diablo2, C-S, StarCraft, WarCraft III, Heroes 3,4 и 5", няма да го поглеждам моя нет? К'во да прая... плс!

Ицко Христев

Гледам строго баща ти. Той ти предлага избор – или си гладен, или си жаден. Нечовешко е това, приятелю... Може би, Ице, е най-добре да го помолиш ТОЙ да си прокара Интернет, ти да си разцъкваш от време на време, след което помежду другото да посещаваш някой и друг сайт – я www.pcmania.bg, я някоя друга полезност. Ако се чудиш какво как и къде да търсиш, чети си PC Mania – ние ще ти разкажем. Пък и сравнението е несправедливо – горе-долу четири лева на месец за любимата ти медия срещу поне 20 лева за връзка към глобалната мрежа. Нещо явно те работи. Или се притеснява. Сигурно си мисли, че влизаш бързо в крак с всичко, което е нужно да знае един млад човек в днешно време, и си на път да го изпревариш по технологичната стълбица?

НЕНУЖНИ ТРЕВОГИ

Здравейте, пичове, от PC Mania-та. Как сте? Готвите ли се? А-а-а...? Аз щото вече се приготвих... за лятото имам предвид. И като споменах лято, се сещам, че в края на това вие имате юбилей. Мога отсега да си представя к'во ни готвите? 300 страници PC Mania на цена 1 левче. Уха, почвам да го събирам отсега. :-)

А сега малко по-сериозно. Защо ще махате жълтите страници? Това е най-добрата част на списанието. Точно тези жълти страници го правят уникално! И не само аз мисля така. Още много мои познати, които ви четат, са против заменянето на "жълтурите" с гланцирани. Ами т'ва е. Слагайте повечко плакати и ще сте още по-по най. :-)

The_Fake_Slim_Shady

Хи-хи, внимателно следиш течението. Част от подаръците за рождения ден държиш в момента в ръцете си. 300 страници е амбициозна цел, но вероятно ще я постигнем за кръглата годишнина след две години? Кой знае – да сме живи и здрави и да има мат'риал. Прочее, жълтите не ги махаме. Не можеш да махнеш нещо толкова прекрасно, ненадминато и т.н. Олях се и аз. Хайде, разгръщай и ще видиш колко по-интересно ще е с гланцовия им ефект.

УВЯХВА ЛИ ЛАРА КРОФТ

Здравейте всички вие от PC Mania. Няма да губя време с хвалби, защото си ги знаете. Реших да ви напиша това писмо заради последната статия за Tomb Raider Legend. Много се подразних от "Само една статия не стига... Само един автор не може... да опише това, което наистина ще видите...".

Аз бях играл TRL преди около седмица, но не видях нищо толкова фрапиращо. Тежестта на Лара имала значение, все едно в Prince of Pesia няма. Също така скачането по скали и лостове ги има и в други игри. А и кой би се кефил да гледа как Лара стреля с някакви патлаци, като е много по-гот да видиш под специален ъгъл и на забавен кадър принца на Персия да отсича главата на някой противник, несравнимо е. А тези, които искат да гледат някоя секси мадама за главен персонаж, да играят BloodRayne 1 и 2. Не че играта е лоша, просто не е толкова добра.

Това е основното, но искам да кажа и нещо друго, след като бях чел писмата преди бая броеве за това как Lineage II била по-добра от WOW. Бях останал с впечатлението, че творението на Blizard наистина не струва, но, след като почнах да играя на WOW, веднага разбрах, че грешат. После опитах и L2. Двете игри бяха добри, но като цяло WOW е в пъти по-добра. Еми това е, аз ще тръгвам и нямам търпение утре да играя на Elder Skrolls IV Oblivion.

Димитър Бахчеванов

Tomb Raider е най-вече марка. Ако си спомняш преди години, тази игра спечели сърцата ни, защото беше нетипична (жена в главната роля), интересна (напълно триизмерно приключение от перспективата на трето лице) и вълнуваща (сбъркаш ли, може да се наложи да се върнеш от началото). Legend днес се бори с гигантска конкуренция – ти сам цитираш главните претенденти. Така че бъди по-снизходителен. А за Lineage II и WoW – аз вече се уморих от този спор. Познавам маниаци и от двата ла-

Уважаеми читатели, рубриката "Писма" няма за цел да дава консултации. Нейната цел е единствено забавление – за тези, които пишат, и за тези, които четат. Ако хуморът и начинът на списване не ви допадат, ви молим да се въздържате от участие в дискусиите.

гера – фундаментализмът им е сравним с този на агитките на Левски и ЦСКА. Няма логичен аргумент, който да убеди противната страна в правотата на другата. В такива моменти си пускам Minesweeper-а, за да избалансирам обективността си...

АНАЛИЗИРАЙ ТОВА

Здравейте!

Наскоро започнах да ви чета списанието и да ви кажа, много е яко всичко, което пишете keep up the good work. :) Пиша ви да ви кажа, че не мога да ги разбера някои хора. Като например миналия брой: някой си там разправя, че Lineage II трябва да е на първо място, защото са гласували "фенове". Е, видяхме ги тия фенове – 50-тина души помпат vote-ове и що не е на първо място? Така и не разбрах кои са тези ФЕНОВЕ, защото те явно играят на нещо друго...

Все пак играта не е лоша, ама какъв им е проблемът, та само: Дайте Lineage! Дайте Lineage! OMFG! Смятам, че е редно да сложите това, което се играе до дупка, а не прищявката на някого си там...

П.П. За мен номер 1 си остава Диабло-то, все пак (и мачът зад блока :)).

devastator
Стефан Великов

Мачът зад блока в комбинация с един хубав картинг все по-често се превръщат и в мой фаворит. Но понякога е просто приятно да седнеш пред монитора и между другото да се прехвърлиш във виртуалната реалност. Така че стремежът на хиляди фенове на Lineage II е обясним – разбирам ги.

КОЙ МИ ИЗПИ МЛЯКОТО

Здравейте вие възгордели се хора от PC Mania. Пише ви един ваш полуфен. По много критерии вие сте №1 в геймбранша, но трябва малко да се промените. През двете години, през които следя вашето списание (а и конкуренцията ви), разбрах, че вие най-малко зачитате своите фенове (в сравнение с другите).

Преди месец и половина ви писах с голямо желание, а сега едва-едва с отврат натискам почистените ми (мерси, Росене) клавиши. Естествено, не говорим за писателите на статии, защото те дават всичко от себе си, че даже и отгоре. А да, ще попитате "Защо?", ами защото Сашо Бойчев пренебрегна писмото ми и така и така не получих дори два реда отговор (дори да не беше публикувано).

Гледам по-голямата част от публикуваните писма са написани от глупави хора, а няма много сериозни писма (вероятно множина са го забелязали), а на по-умните пък даваш глупави извинения или глупав отговор. Почети малко и се цивилизовай, Сашо. Та разбрахте ли къде е проблемът в списанието с незачитаните фенове – Познахте! Сашо Бойчев. Иначе всичко друго във вас е ОК.

Иван

Принципно си прав. Аз съм проблемът за всичко, дори за аварията в Чернобил – в онзи пролетен миг през 86-та си дъвчех марулята и така се бях ядосал в детската си вселена, че ударих по масата; слаб тътен на около две хиляди километъра разлюля леко напъпилия люляк в градината пред блока.

Не си спомням твоето писмо, но причината е ясна – явно е било твърде "ентелегентно", за да го забележа сред обикновените мисли на "Глупави хора" (както ти ги наричаш), т.е. читатели. Искам да ти се извиня – от тяхно име и от името на света, който не е в състояние да оцени размаха на мисълта ти. Това е цивилизационна позиция, честно.

АКТУАЛНО ОТ 4-ТИ КИЛОМЕТЪР

Г-н Бойчев хич да fuck не ми пука искаш или не, падай пред мене, на коленеееее!!!!

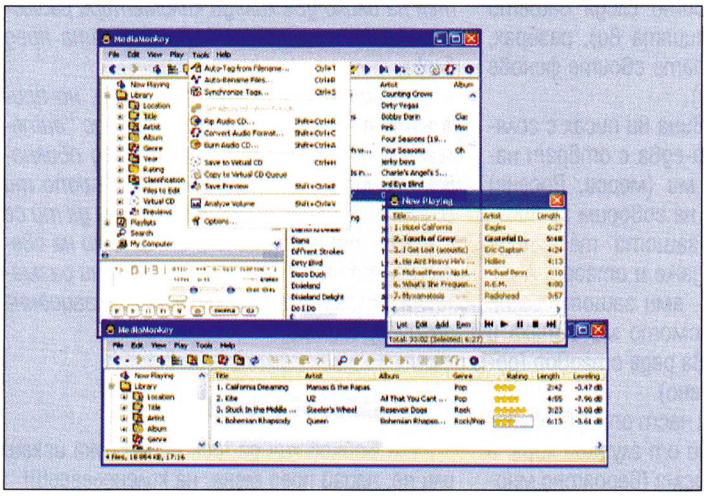
Александър Аспарухов

Ей са.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

BEST FREE SOFT

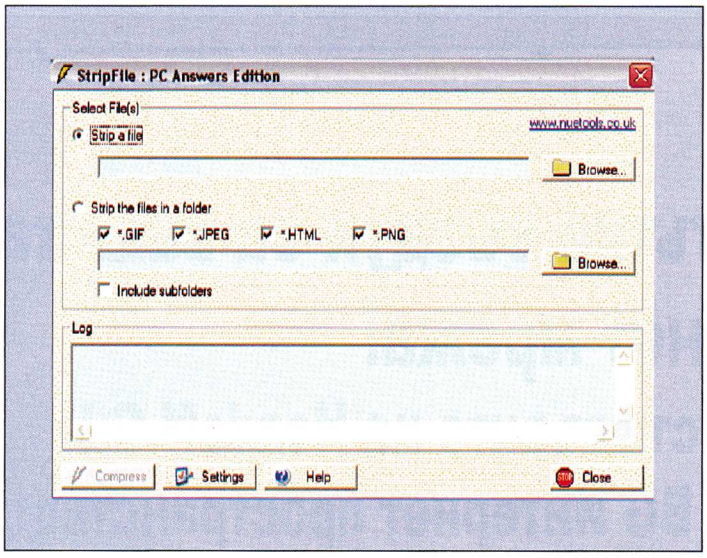
програмите на DVD



MediaMonkey

version: **2.5.3.956**
size: **4.63 MB**
web: **http://www.mediamonkey.com/**
OS: **Win 98/ME/NT/2K/XP/2K3**

Това е лесен за ползване мениджър за музикални файлове. Освен това има вграден плейър (и то не лош), и дори поддръжка за iPod. Направен е за каталогизиране на звукови файлове (поддържат се CD, OGG, WMA, MPC, FLAC, APE, WAV и MP3). Основната част в подреждането на музикалната ви колекция е оправянето на имената на файловете. Този процес се извършва по традиционния начин – през уеб до freedb сайт. Като допълнение е включен добър и лесен таг едитор и възможност за преименуване на файлове и директории. В MediaMonkey има и част за записване на CD/DVD, аудио конвертър и плейлист редактор. Като за финал – ако не ви хареса вграденият плеър, може да ползвате WinAmp както и 99% от писаните за него плъгини за визуализация.



StripFile

version: **1.0.1**
size: **860 KB**
web: **http://www.nuetools.co.uk/**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

Тази програма има само едно предназначение – да намалява размера на файловете без да ги поврежда и/или прекомпресира. Как става това, се питате? Например, в .jpg файл, ако е свален от фотоапарат, има информационна част, която съдържа данни за модела на камерата, дата и час на снимане, с какви параметри и още един куп подобни. StripFile премахва тази информация и като финал получавате доста по-малък файл (понякога до 40-50%!!!). Интерфейсът е много лесен и простичък за работа, и освен всичко друго пази бекъп на направените промени, с които може да възстановите предишния вариант на файла.
Тя поддържа и .gif, png и .htm/l, което я прави доста полезна за тези от вас, които се занимават (любителски или професионално) с уебдизайн или просто пък искат да имат повече място на дисковете си.

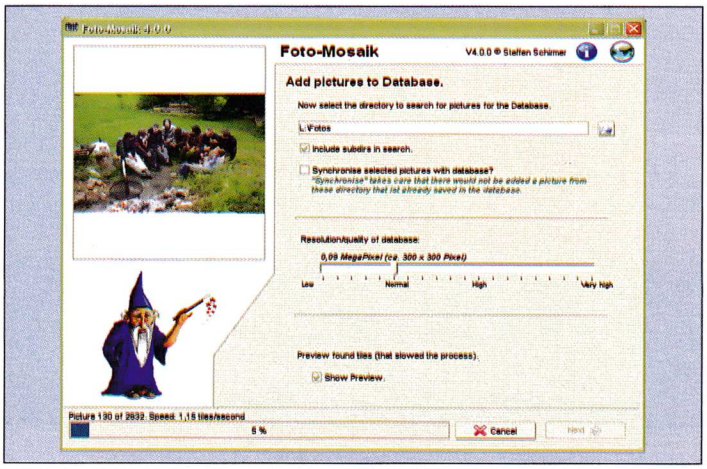


Foto-Mosaik

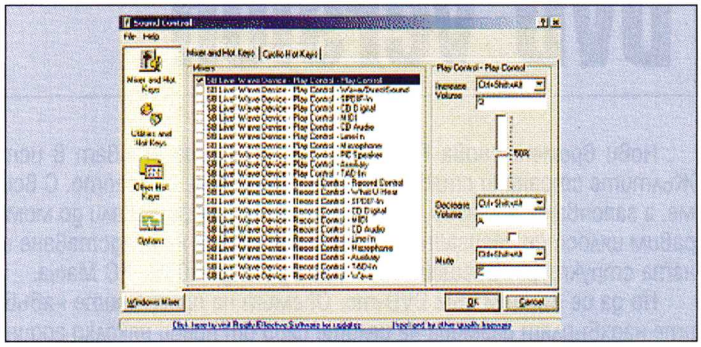
version: **4.1.0**
size: **817 KB**
web: **http://www.sixdots.de/**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

Почти невъзможно е да не сте виждали картинка, която е съставена не от пиксели, а от много други малки картинки и изглежда като мозайка, в която вместо цветни плочки са ползвани малки картинки. Аз определено харесвам този тип арт, но досега не можех лесно да направя такава. С тази немски софтуер нещата обаче стават значително по-лесни и разбираеми. А най-доброто във Foto-Mosaik е наличието на хелп във вид на последователност от екрани с обяснение на кои какво да кликнете и да укажете. Резултатите, които се се получават, са много добри и интересни и след като си поиграете малко повече, направо стават супер.

Sound Control

version: **2.15**
size: **613 KB**
web: **http://www.reallyeffective.co.uk/**
OS: **Win 9x/ME/2K/NT/XP**

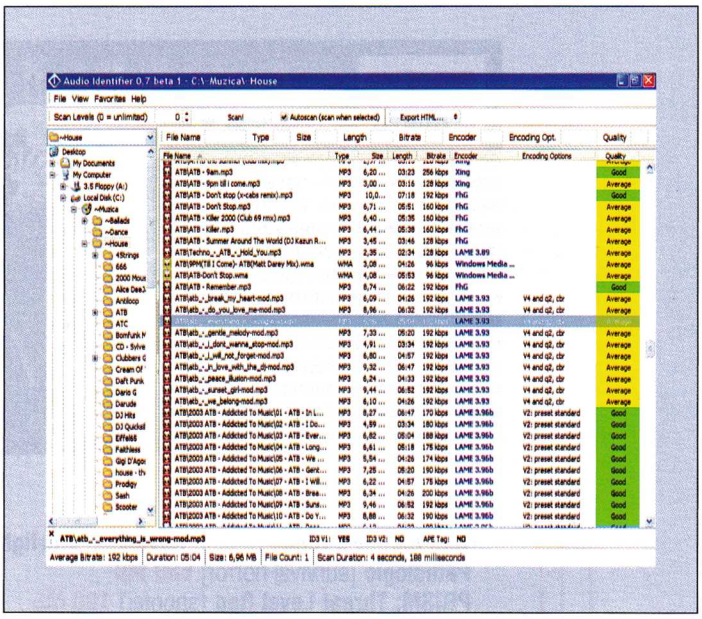
Sound Control, както подсказва името му, е правен за управление на силата на звука на компютъра. Той може да се ползва както с вградения в Volume Control, така и като негов заместител. Освен че е по-лесен и приятен за работа има и клавишни комбинации за управлението му. Поддържат се и няколко аудио плейъра (WinAmp, Apollo, FooBar), има мултиезична поддръжка и не съдържа в себе си Spy – и Adware.



Audio Identifier

version: **0.7**
size: **1.41 MB**
web: **http://www.bitattack.com/**
OS: **Win 9x/ME/2000/XP**

Тази програма е нещо като музикален еквивалент на GSpot или Video Inspector. Т. е. дава много и подробна информация за определен тип файлове (в този случай за музикални). След като инсталирате и стартирате програмата и определите къде е вашата музика, ви се казва с кой кодек е правен файлът и начина на кодиране (коя версия vbr е ползвана и подобни), колко е голям, неговата продължителност и битрейт и от тяхната комбинация се генерира последния компонент (quality), което се показва като последна колонка и то – оцветена.
Колкото сте по-близко до червеното, толкова по-кофти е качеството на файла. Има експорт към html, поддържат се MPEG Audio (mp3), MPEGplus (mpc), WAV (wav), TwinVQ (vqf), Ogg Vorbis (ogg), Windows Media Audio (wma), AAC (aac), Speex (spx), Monkey?s Audio (ape), WavPack (wv), FLAC (flac), TrueAudio (tta), OptimFROG (ofr), AC3 (ac3) и DTS (dts), както и скинове за интерфейса на програмата.



XP Style Hacker

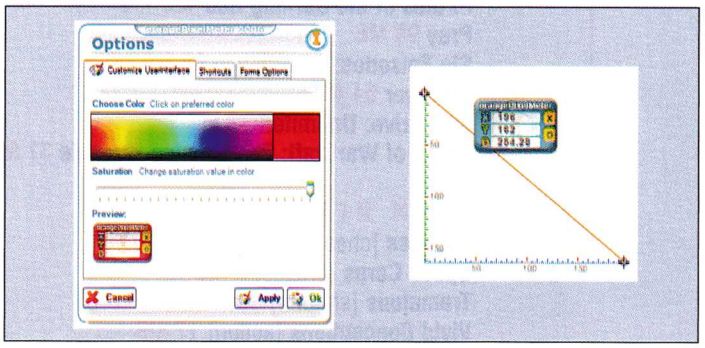
version: **1.0**
size: **445 KB**
web: **http://minimice.cjb.net/**
OS: **Win 9X/2K/XP**

Ако се кефите на "модерния" windows интерфейс вид на програмите (този, с който се инсталира XP-то) и ви дразни това, че някой от по-старите не може да има такъв вид, специално за вас е XP Style Hacker. С негова помощ можете да наслагате на всяко .exe обемния стил на операционната система. Най-доброто в тази работа е, че по никакъв начин не се модифицира самият файл, а прави допълнителен файл (manifest), който използва за визуализация. Премахването на файла "сваля" и стила от изпълнимия файл. Програмата работи с всички Win32 апликации, които използват Windows интерфейс и неговите контроли.

orangePixelMeter 2006

version: **2.04**
size: **3.5 MB**
web: **http://www.inspiredorange.com**
OS: **Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3**

orangePixelMeter 2005 е малко, писано на Pascal приложение, което лесно и бързо измерва разстоянията по екрана в пискели. Просто го пускате, дръпвате с мишката една или няколко черти и ви се показва колко е тяхната дължина в пиксели. Макар че единицата пиксел е доста популярна като екранна резолюция, дефакто не е такава... Но това е тема на друг разговор, както се казва по дебелите книги.



DVD version

Нови времена, нова PC Mania. Двете cd-та отиват в историята, идва DVD-то. Жълтите страници стават цветни, сменихме си логото. С всичко това не завършваме, а започваме промени, на каквито не сме се решавали до момента. Предстои да направим цялостен редизайн, да променим начина на представяне на информацията и нейната структура. Обещаваме и това да бъде 100% PC Mania.

Но да се върнем към DVD-то. Обемът на програмите набъбна в пъти, демо версиите надхвърлят размера на целите игри от преди няколко години. Сега нещата изглеждат точно така, както трябва. Хвърлете един поглед на съдържанието и се убедете.

ДЕМО ВЕРСИИ

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter [action] **550 MB**
Pathologic [survival horror] **680 MB**
PRISM: Threat Level Red [shooter] **190 MB**
Desperados 2 [action] **360 MB**
GTI Racing [rally] **440 MB**
Heroes of Might and Magic V [TBS] **700 MB**
Rise of Nations: Rise of Legends [RTS] **760 MB**

ПРОГРАМИ

MediaMonkey 5 MB
Sound Control 0.6 MB
Audio Identifier 2 MB
XP Style Hacker 0.6 MB
orangePixelMeter 4 MB
Foto-Mosaik 1 MB
StripFile 1 MB
AntiVir PersonalEdition 11 MB

ТРЕЙЛЪРИ

Alone in the Dark 57 MB
The Legend of Ares 53 MB
Battlefield 2142 82 MB
Pirates of the Burning Sea 135 MB
Prey 99 MB
Sin Episodes: Emergence 64 MB
Starnger 54 MB
Test Drive: Unlimited 37 MB
World of WarCraft: The Burning Crusade 37 MB

ЦЕЛИ ИГРИ

nvChess [chess] **44 MB**
Space Corps [arcade] **9 MB**
Tremulous [shooter] **96 MB**
Vivid Conceptions [action] **17 MB**

PC mania
www.pcmania.bg

АВТОРИ

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Трифонов – Димò
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Кирил Илиев
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Пламен Димитров
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Стоян Спахиев

ДИЗАЙН И ПРЕДПЕЧАТ

Росен Вучев
Десислава Маркова
Пеню Дачев

РЕДАКЦИЯ

София 1000
ул."Стефан Караджа" №5
тел: (02) 987 4719
redakcia@pcmania.bg

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 986 3819, 986 1493
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Олга Вълчева

Петър Табов

ИНТЕРНЕТ ОТ

Headoff G. I.
http://www.headoff.biz

СПИСАНИЕТО Е ОТПЕЧАТАНО ОТ

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИМИТРОВ И СИЕ 032/ 630-642

GUILD WARS FACTIONS

ОНЛАЙН
ГЕЙМИНГ
РЕВОЛЮЦИЯТА
ПРОДЪЛЖАВА...

WWW.GUILDWARS.COM
WWW.PULSAR.BG

ОНЛАЙН ГЕЙМИНГ
БЕЗ МЕСЕЧНИ ТАКСИ*

*ИЗИСКВА ОРИГИНАЛНА ИГРА И ДОСТЪП ДО ИНТЕРНЕТ. ИГРАЧЪТ Е ОТГОВОРЕН ЗА ВСИЧКИ ИНТЕРНЕТ ТАКСИ.

NCsoft, и логото NC, ArenaNet, Guild Wars и всички свързани NCsoft и ArenaNet имена и дизайни са запазени или регистрирани марки на на NCsoft Corporation. Всички права запазени © NCsoft Corporation, © 2005 ArenaNet. ArenaNet, Arena.net и логото на ArenaNet, както и Guild Wars, са запазени или регистрирани марки на NCsoft Corporation. Всички други запазени марки са собственост на съответните им притежатели.

МАГАЗИНИ PULSAR GAMES В СОФИЯ

БУЛ. "ЦАР БОРИС III" 21, ТЕЛ. 954 98 11
УЛ. "ЕКЗАРХ ЙОСИФ" 51, ТЕЛ. 983 26 35 | МУЛТИПЛЕКС (ПОДЛЕЗА НА НДК), ТЕЛ. 980 71 74
НІТ МЛАДОСТ, ТЕЛ. 974 37 54 | НІТ ЛЮЛИН, ТЕЛ. 24 87 58
WWW.PULSAR.BG

ARENANET NCSOFT ПУЛСАР

обади се от стационарен телефон

09004 1710

Mtel GloBul vivatel

WAP.GSMZABAVA.COM

Поръчваш 1 продукт и получаваш още 2 БЕЗПЛАТНО!

SMS на номер

1710

Mtel GloBul

JAVA ИГРИ

40523
Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби..
Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Siemens

40524
Фараони, мумии ... Смъртно опасни тайни скрити в загадъчните пирамиди ...
Nokia, Sony Ericsson, Sharp, Siemens, Samsung, Motorola, Panasonic, Sagem, Philips

40525
Супер яка игра напомняща на Легендарният Марио! За тези, които искат и могат нещо повече!
Nokia, Sony Ericsson, Sharp, Siemens, Samsung, Motorola, Sagem, Alcatel, LG, Panasonic

40526
Добре познатата игра от компютрите Worms.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola

40527
Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необикновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.
Nokia, Sony Ericsson, Sharp, Siemens, Samsung, Motorola, Sagem, Alcatel, LG

40528
Еоп е едно малко любопитно дракончe, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!
Nokia, Motorola, Samsung, Sony Ericsson, Siemens, Sharp

40529
Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!
Nokia, Samsung, Siemens, Alcatel, Motorola, Sharp, Sony Ericsson, Panasonic, LG

40530
Най-големия хит в Европа излезнал специално за Европейското ни Футбол! Ще се побъркаш от смях :-)
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, Sagem, Alcatel, NEC, LG

40531
На БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик маъосник с най-мощните магии и заклинания на света
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, NEC, Sagem, Alcatel, Sharp, LG

40532
Ти си джентълмен. Канеш я на вечеря, отваряш вратата, дърпаш стола ... Време е за твоята награда ...:)))
Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens

40533
Най-добрата java игра за 2005! Няма ли да я пробваш?
Sony Ericsson, Siemens, Nokia, Samsung, Sharp, Motorola, Sagem, Alcatel

40534
Управляваш малко селце и постепенно го развиваш до съвременен град.
Nokia, Alcatel, Siemens, Samsung, Sony Ericsson

40535
Играта много наподобяв на познатата на всички игра Mortal Kombat.
Nokia, Samsung, Motorola, Sony Ericsson, Siemens

40536
Космически войни! Ако си падаш по игри от типа на StarCraft, това е твоята игра!!!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Panasonic, Samsung, Motorola, Philips, Sagem, Sharp

40537
Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забавят за всичко около тях.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, LG, Sagem, Alcatel, Panasonic, Philips

40538
Karpov X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Sharp

40539
В търсене на четвъртата реликва, се озоваваш в тъмен замък пълен със зловещи същества!!!
Nokia, Sony Ericsson, Sharp, Siemens, Motorola, Samsung

40540
Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил :-)..Това е тъкмо за теб.
Nokia, Siemens, Sony Ericsson

40541
Опитай атмосферата на Испанската Премиерна Дивизия!
Nokia, Sony Ericsson, Samsung, Motorola

40542
Влез в педената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!!
Nokia, Motorola, Samsung, Siemens, Sony Ericsson, Sharp

40543
Още една Камасутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.
Nokia, Sony Ericsson

40544
Томахавката на мира срещу бледоликите е изровена! Защити се! Premiata е безпощадна!
Nokia, Siemens, Samsung, Sony Ericsson, Motorola

40545
ПИРАТИ напреееед... участвай във вълнуващи морски битки и потопи вражеските кораби ...
Nokia, Panasonic, Samsung, Alcatel, Motorola, Siemens, Sagem, Sharp, Sony Ericsson

40546
Изкуството за правене на любов на твоя мобилен телефон!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Motorola

40547
Перфектни тела, шоколадова кожа -това сі Sexy Beat. Можеш да ги имаш на телефона си сега!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung

40548
Перфектни дупета! Това, което не можеш да видиш всеки ден ... Затвори твоите очи и стартирай мечтите си
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, LG, Motorola, Sharp, Panasonic, Sagem, Alcatel

40549
Можеш да намериш нещо и за теб и да го споделиш с гаджето :-)
Nokia, Motorola, NEC, Sony Ericsson, Siemens, Samsung

40550
Горещи снимки със сексі домакини!!! Хортни ще те подлуди!
Nokia, Sony Ericsson, Siemens, Samsung, Motorola, Sharp, LG, Sagem, Alcatel, Panasonic, Philips

40551
За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!
Nokia, Panasonic, Samsung, Alcatel, Motorola, Siemens, Sagem, Sharp, Sony Ericsson

40552
Още една невероятна еротична сесия изпълнена с много ефектни снимки улавящи женската красота.
Sony Ericsson, Siemens, Nokia

МЕЛОДИИ

		МОНО	ПОЛИ	РЕАЛ*
50 Cent (TOP)	Candy Shop	563394	674394	65356
Black Eyed Peas	Pump it	563395	674395	65357
Daddy Yankee	Gasolina	563396	674396	
DJ Дамян (TOP)	Катчак	563397	674397	65358
Ishtar	Habibi	563398	674398	65359
Morandi	Love me	563399	674399	
Nato	Chor javon	563400	674400	65360
Азис и Деси	Казваш, че ме обичаш	352919	452919	65361
Борис Дали	Пиян	352920	452920	65362
Вероника	Сериен лъжец	352921	452921	65363
Ивана	Полужива	352922	452922	65364
Ивана	Седем дни	352923	452923	65365
Кондьо	Атака микс	352924	452924	65366
Малина и Азис	Черните очи	352925	452925	65367
Преслава	Дяволско желание	352926	452926	65368
Преслава	Финални думи	352927	452927	65369
Райна и Константин	Всичко си ми ти	352928	452928	65370
Софи и Устата	Буря в сърцето ми	352929	452929	65371

*РЕАЛ = REAL TONE (COVER)

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

65372	Кажи баба "Thank you" нове!	Шефе, разкрити сме !	65389
65373	Thank you ...нове!	Мъркащо коте	65390
65374	Къде е батко? нове!	Подсвирквче	65391
65375	Да не съм щангист! нове!	хит! Аз съм твоя телефон	65392
65376	Баба псува ЯКО хит!	хит! Хей, сексі, вдигни си телефона	65393
65377	Оргазъм хит!	Гръмотевици	65394
65378	Говори Бай Брадър хит!	Yoda-Message from the dark side	65395
65379	Имате ново съобщение еро	Моля те, вдигни /сладкък дечко/	65396
65380	Леле, жената звъни ...	нове! Айде бе, муцка, вдигни го!	65397
65381	Стар телефон	Евала ти правим, бате ...	65398
65382	Вдигни си телефона, ма,пача ...	нове! Моя ненагледност !	65399
65383	Ей сладур, телефонът ти звъни хит!	Непознат номер	65400
65384	Мила, този тъпак пак ти звъни хит!	Детски кикот	65401
65385	Полицейска сирена	хит! Дойде ти смс-че	65402
65386	Ръмжене на тигър	хит! Хей, кълвач!	65403
65387	Ангел мой, търсят ви! нове!	Забавно кикотене	65404
65388	Мое невежество, лазят ви по нервите нове!	хит! Бебе	65405

ВИДЕО*

РАЗБИВАЧ | Ивана-Полужива | Хипопотам | PALAVNICA | ЕЗДА

40553 40554 40555 40556 40557

SMS картинки /за Nokia, Siemens и Samsung/

79917 79918 79919 79920 79921

КАК ДА ПОРЪЧАМ? Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В sms-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

*ВАЖНО! За да получиш поръчаните от теб продукти, е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всеки поръчал полифонична мелодия, java игра, реален звук, цветна картинка или видео клип, ще получи ТОП 5 класацията на най-хитовите ни продукти. Спирането на ТОП 5 класацията може да направиш по всяко време при изтеглянето на продукта. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е два лева без ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,50 лв. без ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. За проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help или на e-mail: support@gsmzabava.com.